

精彩光盘影像！
猛料独家附录！

101件礼品大抽奖！
狂送のBASP！

特别策划
掌上格斗游戏巡礼

超酷新栏目！
另类掌机【非主流空间】
游戏店BOSS【仙人指路】

热门攻略
铸剑物语2
马里奥弹珠台
金色的卡修
ZERO ONE SP



重奖101名
20名
G&W钥缀
20名
GB系列钥缀
GBASP
11名
50名
斯内克金属像
参加办法：将当期《掌机迷》随刊携带的回函卡填写好并寄回编辑部，即可参加当月抽奖活动。复印件无效。9月抽奖活动截止日期为9月30日，时间以当地邮戳为准。
特别提示：9月抽奖活动只要投出9月回函卡（含9月上和9月下）皆为有效。
四大改变
重奖老友
9月奖
买掌机迷就得GBASP及众多超值好礼

大步流星

记得12期周年纪念那会儿，说我们是“刚学会走路”，没想到才眨了眨眼皮，回过神来就发现一旦走起来就不想去停下，就想着要一直走下去，而且使足了力气。

从本期开始，《掌机迷》就正式进入半月刊的出版周期，每月要多与大家见一次面了。编辑们深知如果做不出更加出色的内容，怕是难以交代于广大读者的。就像以前每月出版一期的时候，我们追求不断改进，而现在对《掌机迷》来说，那时的要求显然就不合时宜，需要我们进一步加快我们的改进力度。

很多读者对《掌机迷》的半月化有所担心，对于编辑而言，在企划阶段自己也曾犹豫再三。不过经过一段时间的准备与调整，我们也逐渐发现半月化后的《掌机迷》并不会使内容变得无味，相反，编辑们有更多的空间来大展拳脚，来实现以前自己因为页码的限制而没能表现给读者的精彩。我想从本期，你已经可以发现我们在栏目上的拓展以及内容上的调整了。在保留住原有的攻略特色外，新的《掌机迷》更加注重时效性、可读性、综合性以及原创性，一些更有特色，以前很难见到的栏目和文章，我们都将在今后的《掌机迷》中陆续实现。

口袋无双

本期大家拿到手的时候相信已经开打“口袋妖怪 绿宝石”了吧？“口袋妖怪”系列文章一向是《掌机迷》的拿手好戏，相关栏目在读者群中引起了相当大的反响，说是本刊的招牌大菜也不为过。这次本刊联合老朋友“口袋妖怪网”正式推出《口袋妖怪绿宝石 攻略本》。本书将会在第一时间彻底将“口袋妖怪 绿宝石”全面进行分析，所有的怪物资料、捕捉方法、全道具等等，所有的要素一网打尽，绝不错过分毫，为广大口袋迷献上真正的收藏宝典。本书起用超大流行32开，精印全彩。随刊附送“口袋妖怪系列音乐精选CD”一张，以及神秘礼品（详细内容请留意下期本刊广告页）。内容丰富，有读有看有听有玩，乐趣四为一体，是“口袋妖怪”玩家不可错过的收藏珍品。

本书将于10月初正式面市，想要将“口袋妖怪·绿宝石”彻底研究通透的玩家就一定要留心了！《掌机迷》+“口袋妖怪网”，信心保证！



全妖怪捕捉方法……肉包诱惑法……

想了解《掌机迷》最新情报请登陆本刊官方网站及论坛，给“掌机迷”留言。

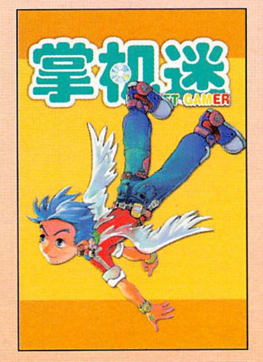
信息查询：www.vgame.cn

官方论坛：www.magiczone.cn

目录 POCKET GAMER VOL.18

CONTENTS

掌机迷



封面绘图 饿龙



光盘图案 ZERO ONE SP

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



软硬兵团 97

非主流空间 117

劲作社区 131

玩家手记 157

出版

人民交通出版社
ISRC CN-M14-03-304-V.TP
ISBN 7-88713-064-6

地址：（100011）北京市安定门外外馆斜街3号
电话：（010）85285934

制作

■ 北京次世代科技发展有限公司 制作

■ 邮购地址：北京安外邮局75号信箱发行部
■ 邮编：100011
■ 发行部电话：（010）64472177
■ 编辑部电话：（010）64472729
■ 电子邮件:pg@vgame.cn

合作

GBA BASE	4757.com
任天堂世界	newwise.com
口袋妖怪网	pmgba.com
掌机地带	chinagba.com
掌机之王	GBGBA.com







神游

文/神游迷　责编/阿蛮



神游公司拓展中国的游戏市场差不多也有1年的光景了，而为掌机玩家打造的小神游GBA也已经几个月了。从这段说长不长说短不短的时间来看，神游能走到今天这一步真是难得，真是一路坎坷。



本月最大的新闻就是神游公司准备正式代理GBASP了，而且跟随这个消息后面还有暂时停止所有汉化游戏项目。对于这个消息真是让人很是害怕，神游公司会得罪很大的一部分玩家，虽然是暂时性的，但是一定时间内会给玩家带来有主机没有软件的尴尬境地，而小神游GBA的玩家也会面临刚买几个月主机就将面临升级。

一个成功的硬件是和他的软件分不开的，神游机发售这段时间以来总共发售了9款作品，而这9款作品无一例外全是任天堂本社的作品。神游机第三方软件不足要是归功于N64当年的销售不利的话，那么小神游GBA发的两款本社游戏就有点说不过去了。可以看出来除了任天堂想依靠硬件赚钱以外，对于其他三方软件厂商没有任何的好处，而又因为要销售硬件又不能没有软件，因此任天堂就挑选了2款名气不小但是已经没有什么利用价值的游戏给了神游，而以后会是什么样子，玩家们就慢慢的等待吧。对于其他国家的玩家而言，是因为有众多的自己母语的游戏软件可以选择，而软件也是由数百家开发厂商共同打造。也就是说任天堂掌机的人气是靠软件厂商创造的，这就是为什么GB能够打败GG；GBC能够打败WSC的重要原因。软件才是硬件的根本。在游戏历史上没有任何一部主机能够靠一两家游戏厂商的支持存活的例子，就算是当年WS上推出的FF也没有能挽回WS进入坟墓的命运，在“次时代战争”（PS、SS、N64）爆发之时，也是因为众厂家的叛逃，使得任天堂这个一个自以为是前“老大”在家用机市场上至今抬不起头来。

对于任天堂来说，自己本社的重量级别的软件不是没有，但是只要任天堂打算开拓中国这块市场的话，随便拿出一两款像样子的游戏，玩家的热情就会更高涨。《口袋妖怪》是任天堂的救命稻



的无奈！！

草，同时也是任天堂的敛财法宝，《口袋妖怪》一出，任何其他游戏也没有热卖的份。前段时间曾经被传的沸沸扬扬的神游准备和日本同时推出《口袋妖怪绿宝石》的消息其实只要动些脑筋想一想的话就可以明白，就连发售了几年的作品任天堂都不愿意拿到小神游GBA首发软件阵容中，更何况一款新作品了，除非任天堂的那个阿聪脑壳坏掉了。没有一款强力RPG助阵的小神游GBA尽管硬件卖的尚可，但是买行货主机玩D版软件，买了硬件没有软件，这个到哪里也不是什么光彩的事情。



对于让任天堂作出停止汉化掌机游戏的决定还是事出有因的，原因就是因为汉化的随主机推出的两款游戏都在第一时间被导出来放到了互联网上，而造成这个事件的最根本原因就是神游公司对中国这个特殊市场的认识。在中国这个涉及到软件问题的时候就免不了有D版搀和进来，而对于神游公司应该清楚，如果单单是采用原先GBA卡带的那种样式直接推出的话，最直接的后果就是使用过几种烧录卡的玩家就能做到把卡带里面的ROM导出来。对于这点来说神游公司做的还没有D商考虑的周全，市面上由D商制作和翻译的几款游戏到现在为止都还没有遭到破解，难道说就真的是没有一点办法吗？一个厂商要把中国的D商清除确实不容易，但是最可悲的就是从来不去做。把所有责任都推出去就像自己很清白一样。其实早先在神游公司准备发售行货GBA的时候就曾经提关于进入中国的那几点建议，神游公司就是太小瞧中国市场了，GBA和神游机不一样。不能消灭烧录卡，不能打击ROM站，不能查封D卡，行货软件在国内就永远没有戏的，尽管行货软件价格并不是很高。起码在遏制住烧录卡后，和D版卡带还有得一拼，什么也不做最后弄到个如此下场。任天堂说了不能汉化了，神游能做什么，只能停止。毕竟游戏的使用权、著作权都属于任天堂，小神游只不过是一个推销商，推销人家的商品罢了。推销好了任天堂乐，推销不好任天堂也不在乎少卖这一点半点的东西，最后苦水还是你神游自己往肚子里咽，而任天堂不管怎么做都不会吃半点亏。发生的事情是不可以逆转的，但是亡羊补牢为时未晚，希望在这次暂时停止汉化游戏的期间神游公司能够吸取教训在软件加密上下一点工夫，毕竟这个市场是与众不同的。不过根据得到的一些情报，行货GBASP上市之时可能会有意想不到的软件发售。

暂时停止汉化软件会引起怎样大的风波应该是任天堂和神游能够预料的，为了尽量减低这个风波，GBASP才终于决定在中国发售。一款主机不管是升级也好改变外形也罢都是有一定的时期规律的，掌机也不例外。最好的例子就是SNK当年的NGP，发售后没有过多久就发售



了升级版本的NGPC，使得玩家怨声载道。任何一个玩家都希望自己购买的硬件能够在市面上活得越长越好，而行货GBASP的问世会给购买行货GBA的玩家当头一棒——毕竟小神游GBA发售了才有2个多月而已，对于这一点商家是不会不考虑进去的，这只能说是作为暂时停止汉化软件的一个补偿罢了。

从目前得到的情报看，行货GBASP发售以后会比目前市面上的水货主机价格持平甚至更低一些，而且在完好的售后服务下应该会对水货起到一定的打击作用，在硬件方面会给中国的游戏市场带来一定的改观，改变水货主机占据主流地位。而且这次不仅是要把行货的GBASP直接引进过来，而是根据现在玩家的需要开展换壳的业务，玩家可以在售后的店更换自己喜欢的不同颜色的外壳，打造自己的个性主机。不仅如此，因为外壳掉色而困扰的玩家也能够通过更换外壳来解决，而且原装外壳的做工是不容质疑的，不再会出现组装外壳那种更换以后L、R键不好用的现象了，不过有一点还是比较让人担心的，一旦这种外壳流到不法JS手中，那么翻新机将会做得更加难以鉴别。

再有几个月NDS就要发售了，虽然现在发售的日期和售价还不是很清楚，但是可以肯定的是新一代掌机即将出世，尽管任天堂一直在强调NDS并非属于GBA后续主机，但是这个为了应付PSP而横空出世的家伙，而且还兼容GBA游戏，怎么能够不取代GBA的位置呢？有了NDS就等于有了GBA，而且还可以玩到更多更好的游戏，当然您会为此多付出不少的钞票，但是有一件事情是可以肯定的，不管是GBA也好GBASP也好，都会再次给人以落伍的感觉。



任天堂力推的NDS会不会在国内发售现在还真是不好说，不过从最近得到的几张NDS的内部构造图和电池图片上看到了一点与众不同的东西：





图片来自欧洲任天堂平台专门网站，从这两张图片上大家可以看出来NDS使用的电池被分成两种，一种是对应日本国内的专用电池，电池上明确写着“日本国内专用”的字样，而且是日本制造的；另一块使用了英文、中文和韩文分别写了使用注意的同是日本制造的电池，从上面大家不难看出来在亚洲除了日本国内发行NDS以外很有可能在使用繁体中文的香港或者台湾地区发售NDS主机，这种可能性还是相当大的，起码可以说明，如果不在中国的那两个地区发售NDS的话就没有必要写上中文的警告说明，完全是多此一举的作为。我们可以大胆地假设一下，如果有了使用繁体中文的NDS发售的话，那么使用简体中文的NDS会不会也发售呢？

能否引进NDS其实很大的因素要看GBA主机在大陆的推广，而GBA主机推广的顺利与否还是要看软件，没有一个强大阵容的软件是不会得到玩家们支持的，而要能得到一个强大的软件阵容又要很好的解决盗版问题，而能否遏制住盗版很大程度上要看神游怎么做了。希望神游以后的道路能够走得顺利一些，毕竟行货NDS的诞生还是要靠神游带给我们，如果神游倒了，相信任天堂在一定时间内是绝对不会考虑这片土地了。



掌机情报站 P8
热作情报 P11
P11 超级机器人大战OG2
P12 口袋妖怪 绿宝石
P14 实习医生 天堂独太
P17 自治机器人
P18 火焰纹章 圣魔光石
P21 F-ZERO 高潮
P22 守护英雄
模拟汉化 P24
销量发售 P28
游戏月谈 P30
仙人指路 P32
市场行情 P35
情报工房
QINGBAOGONGFANG

掌机情报站

8月24日－9月5日　责编/阿蛮、雪人

任天堂正式宣布，将调降日本地区 GBA SP 掌上型主机的价格。

从9月16日开始，日本地区GBASP的售价将从原来的12500日元下调为9800日元。

GBA自2001年3月正式发行至今，全球累计销售量已达5372万台，改为折叠式设计并加入前光功能的GBA SP于2003年2月发售，一年半内销售超过2000万台，至今仍以每月数十万台的销售速度持续于全球热卖中。



由于NDS发售在即，且具备了与GBA游戏兼容的功能，所以任天堂本次的降价，应该是要将GBA SP的售价与NDS的售价做一明显区隔，继续维持GBA SP目前旺盛的买气，并以崭新设计的NDS更进一步扩张掌上型主机的市场，双管齐下，来与即将投入掌机市场的新竞争者PSP对抗。

GBASP推出4款新周边

近期任天堂官方又推出4款全新的GBASP配件，分别是630日元SP的贴膜；可以同时收纳GBA卡带和无线通信器价值315日元的GBA卡带收藏盒；价值945日元的GBASP背包和价值1890日元的GBASP两用背包。



玩家是否又要为这四款新周边而心动呢？

美国GBA SP宣布降价

继日本对GBASP下调售价，美国任天堂也同时宣布对美国市场的GBASP主机下调价格，由原来的99.99美元下调到79.99美元，下调20美元，并在9月2日开始使用新价格销售GBASP主机。



日本和美国两地分别下调GBASP的售价除了可以刺激主机销售，同时还能为NDS的发售铺好道路，看来年内发售NDS已经是板上钉钉的事了。

日版FC限定版GBASP主机停产

据来自日本方面的消息，FC限定版GBASP主机已经正式宣布停止生产，而且原因是现在市场上已经没有用于制作限定版主机的机械配件了。而且目前国内已经有不少的仿制机体，玩家购买前还须谨慎。



我看《掌机迷》已经很久了，从来没有不想看的时候，每次的书我都是来回来去的看，直到下一期出来，所以我希望本刊越办越好。
耿洪杰，24，男，100028，北京市朝阳区西坝河东里34楼762　阿蛮：杂志的发展是和读者大人们的关心分不开的。

任天堂DS将具备新功能

任天堂于日前针对《PictoChat》申请注册了一些新的专利，而这些新功能将有可能会添加到任天堂DS中：

在线浏览电子游戏新闻、无线电子邮件服务、无线声音信号传送、数据传送、DEMO下载、留言板。

《PictoChat》是任天堂在E3展上发表的NDS专用软件，是一款充分利用NDS笔触输入与无线网络功能的软件，并可透过无线网络让玩家彼此间传递文字与图形信息。《PictoChat》利用在NDS的触控屏幕上虚拟键盘输入和绘图输入的两个区域，并用上方的液晶屏来显示玩家间彼此传递的信息，而且玩家还可以复制别人传递过来的图形，再加以修改后回传给别人，是一款趣味性十足的聊天软件，据任天堂表示将很有可能把这款软件内置于NDS之中。



令人怀念的当年6部作品MINI化 "FAMICOM卡带型GBA卡盒"决定发售

以生产个性周边而闻名的ギーズファクトリー,以FAMICOM卡带外形再现收纳GBA游戏的卡盒周边登场。每套包含3个,售价525日元,预定9月9日发售。



↑卡盒打开的样子,可以把GBA卡带放入。

↑在卡盒背面的说明文字也得到了忠实再现!








↑FAMICOMmini第一套卡盒（左）、第二套卡盒（右），每套各由三款组成。

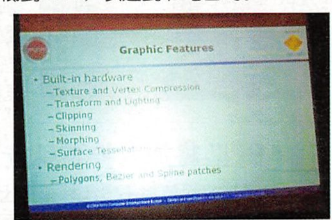
索尼官方公布PSP芯片详细参数

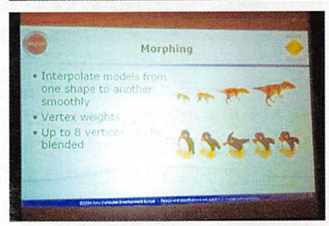
根据Register报道，SONY昨天在美国加州Stanford大学的一次会议上公布旗下PSP家用游戏机内建芯片的情况。根据SONY官方说法，PSP内建CPU、1颗媒体处理器，1颗3D图形引擎，1颗安全处理器和1个电源管理器。其中CPU采用333MHz MIPS，CPU跑133MHz FSB，CPU内建1个向量处理引擎，PSP当中CPU的工作频率、FSB频率和工作电压，都可以由电源管理器控制，根据CPU任务负荷量动态变化，其中CPU工作电压最低可以降低到0.8v，以达到节电目的。

PSP当中的3D图形引擎采用0.09微米制程，工作频率166MHz，位宽512-bit，每秒可以生成6亿6400万像素，每秒的多边形生成能力是3千500万，内建2MB eDRAM，另外还有2MB eDRAM供媒体处理器使用。3D图形引擎支持直接光照、裁剪、环境投射、纹理映射、雾化、Alpha混和、深度和Stenncil测试、顶点混和变形效果。

PSP媒体处理器，具备24-bit可编程数据通路，可以配合不同的声效、视频Codec工作，具备MEPG4编码解码能力，工作频率166MHz。SONY的安全处理器功能在于防止游戏盗版和篡改系统。

处理器是集成在1个封装当中，还是单独存在于PSP电路板上。不过，SONY证实PSP支持USB2.0，支持记忆棒、支持32MB 移动版DDR SDRAM。PSP搭载480x727像素宽屏LCD，采用1.8GB容量 6厘米光盘作为游戏存储介质。





NDS新作画面公布 和画面中的小狗交流

在NDS刚刚公布时就已经宣布登陆该主机的任天堂游戏——《Nintendogs》（暂定名）最近公布了一些新画面的图片。因为这款完全原创的游戏仅仅在E3展上展示过录像，所以直到现在为止大家对游戏的内容也不是很清楚。仅仅从公布的图片来看，触碰下面的图标就可以对上面显示屏中的小狗发出指示或者教育它。画面中可以显示1—3只小狗，玩家也许可以同时喂养3只小狗，而且游戏名称中还有“S”来表示复数。另外还可以通过麦克风来对它说话。



←我们可以尽情想象一下图标的使用方法，右下方的球可能就是最近比较流行的球体控制器吧？







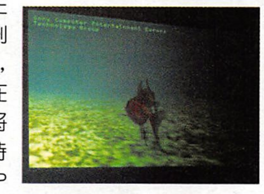
可以同时饲养3只小狗吗？

SONY高层经理进一步透露PSP详情

关于PSP所使用的储存媒体UMD微型光碟部分，George Bain再次确认UMD将不会推出可写入的功能，不只是消费者，连游戏开发者也不会取得可写入的UMD装置，而必需将游戏成品烧录成DVD交由SCE进行处理。之所以要做如此彻底的保护措施，是为了保障UMD的版权保护能力，杜绝盗版行为的发生。

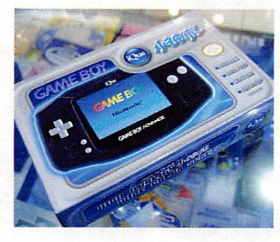
针对PSP的耗电量与持续使用时间的疑问，George Bain并未正面回应，他表示持续使用时间受到像是音量大小等许多因素的影响，所以很难回答，不过基于SONY在携带式产品长久的经验与实际将可确保PSP有可令玩家接受的持续使用时间。另外在被问到PSP是否支援MP3 格式的音乐播放，George Bain并未答复，仅表示目前尚未确认，在东京电玩展将会有更多的细节公布。





GBASP即将加入神游科技大家族

据悉神游科技将于今年秋季推出小神游GBA SP，售价在人民币800元以下，这样的售价基本与目前国内市场的水货GBA SP价格保持一致，甚至更低！与日版GBA SP最大的不同在于，大陆版GBA SP将提供更换彩壳的服务！就像现在的一些流行的可换外壳的手机一样，玩家也可以任意选择自己所喜欢的GBA SP外壳！另外根据小神游GBA的设计思路推测，小神游GBA SP也将可以完全兼容目前市面上所有的GBA及GB系列卡带。



不过由于日版主机和美版主机都在近期纷纷大幅度下调价格，这样会造成行货主机还会高过水货主机不少的价钱，不知道神游公司将何以应对。

Banpresto原创人物全出场的“OG”系列第2弹登场



责编/娜卡

GBA | BANPRESTO | S · RPG | 发售日未定 | 价格未定

《超级机器人大战》系列再度登场！Banpresto眼镜厂商原创作品、人物大集结的“OG”第2弹火热登场，从剧情方面来看也基本上是前作的正统续篇。从剧情方面来看也基本上是前作的正统续篇。



↑以前作战后半年的世界为背景舞台，所有人物们都将再度于战场上相会。

↓MAP画面，依然保持系列的一贯风格。

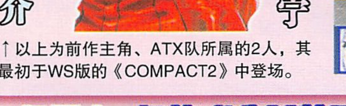


←经典的两机体对战场面。



→战斗特写画面依然魄力实足。

人物　主要队伍的几位新人登场



南部响介

艾克萨琳·布朗宁

↑以上为前作主角、ATX队所属的2人，其最初于WS版的《COMPACT2》中登场。

此番在以前作ATX和SRX两队为主的情况下也增加了强力的新人物。同时也是人气极高的角色。



↑SRX队新晋加入的玛伊·科巴雅西也是初次登场。尽管是新人相信他们也能有不错的表现。



←“OG”系列初登场之哲奥娜。

机器人　切换式必杀特写增加令战斗场景增色不少

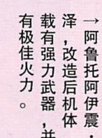
战斗场景新加入的切换式必杀特写本作中依然是对决时最大的亮点，特别是今作大量新人物在战役中登场的盛况更令游戏极具气势。



↑超级机器人·虎龙王操纵时使出的凿石爆裂必杀技！。



↑就算是战斗特写有时也有恶搞的成分。



→阿鲁托阿伊震·利泽，改造后机体，搭载有强力武器，并拥有极佳火力。



→GBA版超级机器人大战A的主人公，所操纵的是较为神秘的机体……



阿鲁托阿伊震·利泽

口袋妖怪绿宝石火热报道！



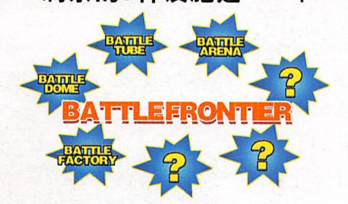
GBA | NINTENDO | RPG | 2004.9.16预定 | 4800日元

责编/Keetyl

在前几期的报道中，我们已经向大家介绍了绿宝石的变化和诸多新系统详解。绿宝石的发售日距现在已经不到半个月了，让我们最后再看看还有什么新消息公开吧！

BATTLE FRONTIER后续报道！

剩余的3种设施是……？



这次又披露有“圆形战斗场”和“战斗工厂”两种类型的设施，这样在全部7种设施中目前已经有4种已经确定，还残有的3种设施是什么呢？那么就让我们来推测一下。



在街道高耸的大厦

没有影儿的高耸设施。因为太高而无法看见该建筑物的全景。在战斗高塔进行训练后会有更大的取胜几率吗？

西洋馆式的建筑物



初看是由4间屋子组成的设施。而实际上是西洋馆式的建筑物，这是提升战斗时心理素质的设施吗？

金字塔形的区域

这个金字塔形的设施是战斗工厂中的异物。这是比试会出现难以想象的魔法的不可思议的设施。

"绿宝石"对应“e+card”发售决定

《口袋妖怪 绿宝石》对应的“口袋妖怪e+card”发售决定，当前详细内容未定，不过目前可以得知的是其将用于训练和对战模式之中。通过e+card reader，读取特定e+card中的训练员资料来进行战斗。





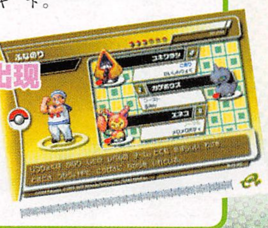
←这将是正式发售时的包装外盒。盒中有5枚e+card，其封面上的那有特点的地图又是用来干什么的呢？





↑极富个性的打着遮阳伞的姐姐“罗宾”卡和擅长空手道的“ヤスキ”卡。

某些有特点的训练e+card出现



在方圆的冒险旅程仍在继续，主人公的徒弟登场！



可以在BATTLE FRONTIER内收徒！



在BATTLE FRONTIER的某个建筑内，主人公会遇到向自己提出问题的人。这些后生口袋妖怪训练师会提出做主人公徒弟的要求！面对弟子提出的诸如："哪个口袋妖怪更适合我呢？"、"让口袋妖怪去学习何种技能好呢？"这些问题，运用你的经验与知识去作答吧。





↑与后辈的初次见面。

↓徒弟会提出各种各样的问题。



徒弟提出的问题从选择口袋妖怪的种类到应该学习何种技能可谓是五花八门。除了解答题，主人公还可以将自己总结的战术传授给徒弟，说不定将来他们会变得很强哦！

与成长之后的徒弟进行对战！

后辈的训练师从主人公这里学习、成长，而终会有一天要离开师傅。玩家将有机会与自己的徒弟进行对战，检验一下他的实力吧！

徒弟成为一名独立的口袋妖怪训练员！



经过训练，成长后的徒弟终会离开师傅。今后，他将运用你所传授的技能以对手的身份登场。与自己亲手调教出来的训练员进行对战一定是紧张刺激的！认真地接受他的挑战吧！



紧张刺激的师徒对决！

←↓徒弟会使用当初由玩家所推荐的口袋妖怪进行战斗，同样，他也会严格贯彻玩家的教诲。

师徒协力，TAG BATTLE！

玩家还将有机会与自己的徒弟携力参加TAG BATTLE。师徒二人协力，投入紧张的2对2战斗中去吧！

2对2的TAG BATTLE



在这个模式下，玩家除了要从自己携带的口袋妖怪中选择两只参加战斗外，还要对徒弟的选择提出合理的建议。自己训练出来的徒弟能够清楚地了解玩家的战术，因此在战斗中会是相当得力的助手！



←↑对手也会使用两只口袋妖怪参加战斗！与徒弟合力迎战吧！

充满魄力的战斗！



实习医生 天堂独太

Nintendo · DS	
厂商：	spike
类型：	医院诊疗ADV
发售日：	未定
价格：	未定

NDS首款游戏情报大曝光

责编/娜卡

当前首个NDS游戏《实习医生 天堂独太》由日本Spike放出情报和公布进度，该游戏是以"圣命医大"附院外科实习医生--天堂独太的医疗诊断体验作为剧情蓝本，根据情况对病患进行治疗或手术的医院诊疗题材ADV。

拥有双屏和触摸屏等崭新并充满魅力功能的nintendo · DS终于有了一款到目前为止情报较为全面同时也是开发完成度最高的游戏（当前开发度达到70%）--充分利用了NDS机能的医院ADV（AVG）游戏《实习医生 天堂独太》。

NDS双屏和触摸屏的应用

上屏--游戏基本的进行画面，包括移动、对话等基本操作；

下屏--轻触屏幕，可接触患者的身体和查看病历记录等资料，通过轻触该屏幕对病患进行触诊或进行手术治疗。

触摸屏的贴切应用 完全真实的感受！



玩家将扮演新晋的实习医生"天堂独太"，将为每一位病患进行悉心的医治，目标是成为外科第一的医师。由于是ADV（AVG）类型，游戏中更为强调的是与患者之间的交流，特别是面对一些心慌烦躁的患者和有怪癖并持固执己见的先辈医师们……当然，这些小困难都不足以阻挠作为医生的玩家，我们将通过望、闻、问、切这些最基本的方法，以及探摸病人可能产生病变的部位来查找病因，通过NDS特有的触摸屏来真实感受医生的感觉，充分发挥出触摸屏的功用！并且还能通过触摸屏来达到进行手术操作等以往传统游戏平台所不能完成的功能。

今冬，这款极富创意的医院冒险游戏即将于新主机NDS上登场，也许，在当年GBA的逆转系列开创新类型的法庭冒险游戏之后，这款实习医生又将掀起另一特色游戏类型的热潮。

游戏剧情



本游戏的主角新人天堂独太，尽管是名刚从被称为"一流庸医大学"所毕业的实习医生，还欠缺不少的工作经验，不过他却有着不同于常人的认真态度和花费数倍于别人的心思去诊治每一位病人。

但是初来乍到的独太却被名门医师--"圣命医大"附属医院的外科部长泽井恭介卷入一起莫名的纷争中。

在他眼前的，都是一堆有着各种毛病和怪癖的患者和医师同事们……

作为新人医生的独太，他的奋斗戏剧从此展开。

登场角色



实习医生

天堂独太 25岁

虽然是一流庸医大学所毕业，而且相当缺乏经验，但却有着数倍于别人的做事心思，同时不畏任何困难所阻挠，当然也就不可避免地被卷入一系列的事

故和纷争之中。尽管如此,仍然是向成为外科第一医师的目标努力着。



护士
星幸 22岁

已在圣命医大工作了两年的护士。尽管稍有些轻浮，但她活泼开朗的性格也被大家所喜爱，另外其对待病人的态度也是相当和善和富有爱心，甚至还常常为患者的病情恶化等事情而哭泣……

护士长
弗洛伦斯·真纪子·樱田 60岁



原名应该是樱田真纪子，经验丰富的老护士长。时而严厉、时而和善，对于年轻的独太来说，很有幸能有这样的前辈助手的帮助。真纪子其实是纯粹的日本人，但为何使用弗洛伦斯这样的西洋名，其原因就不得而知了。



圣命医大附属医院 外科部长
泽井恭介 53岁

圣命医大附院外科部长,世界权威的免疫学专家。在院内有着崇高的地位,从其下属职员到患者都无不对其充满着尊敬。但随着独太的到来，一切都变得复杂起来……

游戏系统

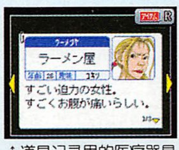


本作是以医院为舞台的冒险游戏(Adventure Game)。玩家的目的，是为了诊断病患并为其寻求医治方法。可是对于作为新人的实习医生独太来说，无论是理论知识、技术和经验，都还明显存在着很大的不足。

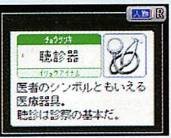
在名院"圣命医大"中，有着各种各样复杂病情的患者集聚于此。

这对于我们的新人实习医生独太来说，他都该怎么去做呢？……

下面的屏幕分别表示独太所掌握的病历记录,包括道具和人物记录两部分。



↑道具记录里的医疗器具



↑人物记录里的患者病历

独太在对患者进行初诊时，除了一边听取先辈医师们的指导外，还要一边制作患者的病历记录以便于诊断时查阅。这里的病历记录与逆转裁判系列的法庭记录相当类似，利用R键分别切换到人物和道具的记录画面。

治疗的基本手段之一，问诊……

望闻问切是最基本的诊断病症的手段，所以对于病人的问诊也是相当重要的。在诊察过程中通过与病人的交流将其回答中所陈诉的详细病情和状况记录在病历记录当中。

听取患者叙述详细的病状



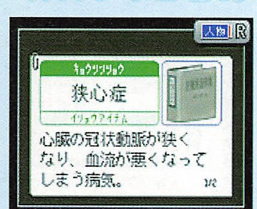
使用病历记录，收集进一步的情报

病历的人物记录，不仅仅包括患者的，还包括医院里碰上的各种各样的人，比如碰到一些太过于专业的病症的话,就需要向专业的医生请教，并得到其帮助和指导。另外，就算是在患者或其他人当中，说不定也有掌握重要的信息的人哟。通过L键来查看当前病历记录的搜集状况。





得到手术必备的心绞痛之书



比如意外和这位患有心绞痛的病人相识的独太，为了更多地了解这方面的相关知识，就向心脏方面的专家柏木老师请教，从而能得到有关心绞痛患者病情的书。

接着进行下一步来完成对患者的诊治

触摸屏功能的完全应用 病人患病部位的诊断！

NDS新机能，触摸屏输入的完全应用。在本作中，将多种形式使用该触摸屏来完成各种功能。不过，在这里，我们将介绍其中之一的"触诊系统"。

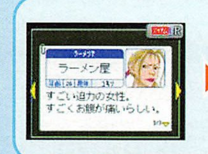
所谓触诊，就如同其名一样，接触患者，通过测量体温、脉搏、压痛等方法。

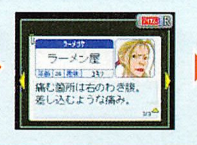
本作便可利用触摸屏，碰触患者身体的各部位来完成以上的几种诊断方法，进而对病情进行确认。

利用触摸屏画面，进行患部诊探！



充实病历记录使之更加详细、准确！







由于进行了问诊和触诊，使得患者的病历记录更加详细和准确。病历的详细再加上病名的确定，便能找到正确的治疗方法。在游戏的ADV部分，使病历记录逐渐充实，即为治疗患者使之痊愈的第一步。



如果完成了对患者病历记录的搜集并弄懂病因后，便可以开始实施手术。当然，进行手术时要求具有准确的判断来进行操作，否则判断错误的话，非但不能救死扶伤，而且还会把患者的生命推向危险的边缘，正如同逆转裁判中被告人被判有罪一样，患者死亡的话同样会Game Over。所以对于之前进行的充实病历记录就显得相当重要了，切记要随时查看病历记录以便进行正确的执刀。

诊治病患的基本过程：①急患出现--→②病历记录充实作成--→③手术进行





自制机器人GBA（暂定名）

任天堂	ARPG
发售日未定	价格未定

自制机器人题材ARPG新系统登场

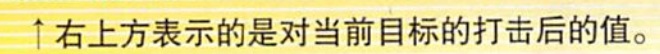
强化了作战的机器人ARPG题材作品自制机器人续篇再度于GBA上登场，从这些画面可以看出基本的作战画面没有什么变化，而在作战系统上却有了大幅度的改变。本作不仅有着机器人零件的搜集，而且“进化晶片”的设定也使得只需使用道具便可完成使其自身机体进化的目的。相较于前作不少新机体的加入让游戏显得更加充实。



↑这种类型形态的机器人可是能发现特别的东西哟。

←在这样的战斗场景附近其右肩所使用枪的种类将无法切换。





↑右上方表示的是对当前目标的打击后的值。



进化晶片使得素体成长

下面介绍3类称为“素体”的机器人形态，而“进化晶片”则采用了合成进化的系统。这次我们除了介绍进化种类以外将以各类进化为例的进化过程。进化一般则分为第一阶段（素体）→第二阶段（中间体）→第三阶段（进化体）这样3个逐渐演变的过程。



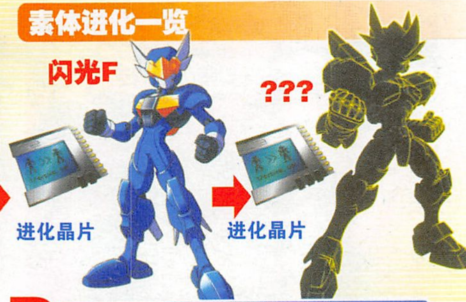
N素体 标准类型

N素体是标准类型，其详细参数目前还未公布，但明确的是其为标准的耐用性，耐久值在S、P素体之间的平均值。





素体进化一览



S素体 小轻量类型

S素体的耐久值相当低，但其重量很轻，下面画面左侧则为其一的演示画面，具体机体名不详。





P素体 大型重量级类型

P素体因为重量较大所以行动起来相当笨重迟钝，但却是耐久力拔群的强悍素体，如下图所示。



强袭!变异怪物和魔物返回本次的世界舞台!

此番新作的舞台发生在未知大陆“玛基·瓦鲁”，这里混杂有多种多样的变异魔物，正是它们的存在而扰乱了整个世界的正常秩序。这些本来在古时代早已灭迹的魔物们，如今却在玛基·瓦鲁大陆苏生并迅速的繁衍着。要封存魔物，还得依赖古代传承的五圣石……战乱也由此展开。

统率本方军队并决定行动与魔物们对抗!

各地出现的魔物使整个大陆陷于无秩序的混乱状态，人类也遭受到不同程度的侵袭。

玩家们将带领自己的军队出发，去迎接与古拉德帝国所控制魔物们的对抗吧……

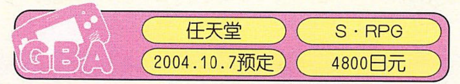


↑战场上依然要考虑地理因素对攻防效果产生的影响。

巨大的毒蜘蛛



↑→其爪也是带有剧毒的武器，在山岳地带具有地理优势。



责编/娜卡

生猛的魔兽地狱猎犬



←↑被浓密体毛所覆盖的狼态魔兽，其动作敏捷并且还能迷惑人类，一般以群体行动出现。

FIREEMBLEM

ファイアーエムブレム 聖魔の光石

火焰纹章·圣魔之光石

↓对魔物发动剑的攻击。



↑仅用普通武器就能对付暗系魔物。

用剑和魔法去平息战乱吧 享受如此气壮山河的S·RPG

以战乱四起的局面为背景舞台的世界，任天堂的看家S·RPG名作系列最新作。数十人各具个性的伙伴育成培养、以及战斗中支援对话系统，都将能最大限度地体现出本次极具魅力的剧本!



依然是采用2位主人公（两兄妹）各自的流程来推动剧情！

本回故事的主角是被强大的古拉德帝国侵略的鲁内斯王国的王子和公主。公主艾莉可带着精锐部队朝同盟国弗雷里亚逃亡而去。在途中尽管遭遇到敌方的追击，不过也能结识到不少强力的伙伴！







艾弗拉姆

具有强烈正义感和热血性格的王子艾弗拉姆，在古拉德帝国发动侵略时被迫逃离王都……

双胞胎

艾利可

→与艾莉可共同作战且值得信任的本方强大战力！





二位主人公分别开展各自的剧情！

↓失踪的男主人公与魔物的出现有关吗？



←因为艾弗拉姆的去向不明，所以游戏最初将以艾莉可为主角展开剧情，踏上寻找和解救兄长之旅。



通过一系列准备仪式然后来发动必杀闪技






←↑左为Lv1时艾莉可的状态画面,上图的华丽必杀在战斗中却是非常实用的。



↑性格古怪令人难以捉摸的剑士。



弗朗茨

【神骑士】

→以前也曾是士兵的神骑士弗朗茨拥有较高机动力是战斗中的先锋。



瓦内莎

【天马骑士】

←几乎不受地形因素制约在天空飞行的拥有高机动力的天马骑士瓦内莎，是绿发美少女哟。

隐藏真实身份踏上危险之旅…

拉切尔

【修女】

拥有高度自信和强烈正义感的少女，但这是她加入击退魔物之旅的原因吗？



爱好赌博的佣兵剑士

约修亚

【剑士】

原古拉德帝国的雇佣兵剑士，后来认识艾莉可后便成为其强力伙伴。



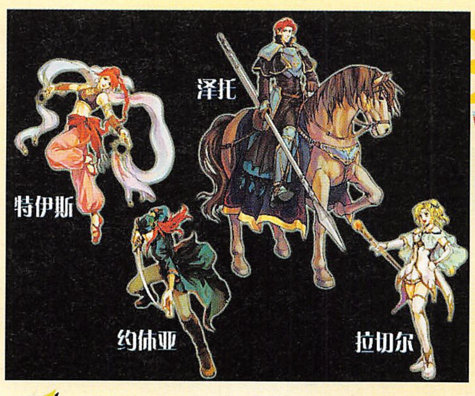
娜塔霞

【修女】

→具有回复能力的修女，在战斗中必备的回复单位！



↑尽管有着高贵身份，但也带着2位随从踏上艰辛的征魔之旅。



极具魄力的战斗画面



↑在战斗时能看到两主角艾莉可和艾弗拉姆所特有炸裂攻击时的魄力场面!

圣魔之光石 特色

作为系列在GBA上的第三作,发生在“玛基·瓦鲁”大陆的本作除了全新的剧情之外还有着五大特色。

1

在“玛基·瓦鲁”大陆有着传说中的封存魔物的圣石和持有强大力量的魔石。本作则是关于围绕着这二光石发生在大陆内的斗争以及主角与伙伴们友情发展的故事。





2





在“圣魔之光石”中,将是艾莉可和艾弗拉姆两位主角登场。在游戏的进程中将能自由选择不同的主人公去开展完全不同的分支剧情,在各自完全不同的map上享受游戏的乐趣。

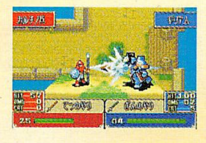
3

游戏中除开通常的map之外,还有额外追加的EX · map,与普通map不同的是EX · map其实就是能与敌人反复作战的挑战模式,能通过此让各角色们得到充分的锻炼和成长。





4



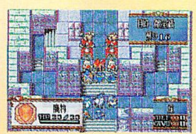


当经验达到一定条件时便能升级,利用选择“圣魔光石”来便能进行不同分支取向的升级。各角色不同职业的选择对游戏后期战斗起到战略性的影响。

5

同前作“烈火之剑”一样,游戏也有专门的规则和操作说明,此番更追加了“辞书”功能,能够方便玩家随时查阅相关的要点,可以说是相当贴心的设计。





F-ZERO CLIMAX

F-Zero Glimax(零式赛车 高潮)



责编 娜卡

F-Zero（零式赛车）全35位登场人物发挥各自技能的机车大战开幕

F-Zero系列最新作,此番全体35位车手登场，超豪华的规模,依然采用不变的复数回路方式进行竞赛赢得点数,最后依靠积分来决定大奖的得主。竞赛过程中依然可以采用“急速攻击”的方式来击败对手。玩家们可以在“生存模式”中从全35位选手中选择1名，然后再与其他选手展开残酷激烈的竞争。



→基本的操作画面没有变化，还加入了一些新的竞技动作。

↑以上是2人对战的模式。 从对战中寻找乐趣吧!

↓能从与朋友的联机对战中享受到最大的乐趣。







←玩家需要为自己选择一台持有其特性的机车。

竞速过程中新动作的加入



↑瞬间加速的冲击是超越对手或冲刺时的强有力动作。

本作各车体追加新动作“旋转攻击”和“超旋撞击”。旋转攻击利用回旋力给予对手破坏性的打击,超旋撞击则依靠强力高速的外旋冲力来撞击对手。以上都是零式赛车竞速取胜所不可或缺的动作手段。

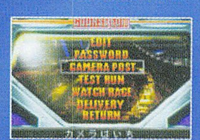


↑高速回旋的攻击方式，是牵制对手的便利手段。



←冲刺和旋转攻击配合所可能出现的动作。

赛道作成模式



↑进入“EDIT”选项进行赛道的作成。

追加了依靠自己的想象力和创造力制作赛道的模式,做好的赛道可以依靠密码来保存,并还可利用对战线或连接网络来与远方的朋友们交换或分享自己的制作成果。



←选择小方块来拼凑赛道地图。



守护英雄A

前作活跃的英雄们在本作中再度复出！！

GBA | Treasure | ACT | 发售日未定 | 5040日元

解救了地上界的传说中的英雄，一日之间便领悟了全部的英雄要领，每天也不忘继续精进强化自己！

手持古传说中的名剑“村正”所浪迹行走的忍者，其武道、拳法极佳，并善于使用分身术和独门的回旋攻击。

伊部熙·京季罗武

剧情模式中前作主角伽罗将和其他英雄们一同登场，今回敌人将对主角一行进行强有力的阻击，他们摆脱诅咒，但仍将被玩家所操纵的新英雄主角所打败。



→出现日轮背景和人影时，这即表示孤高忍者京季罗武的登场，并发动其水上行走的特技！

多彩的角色特技乱舞 爽快的2D动作精品！

简单的操作可以轻松地发动魔法技能，是极具魅力的2D动作游戏，使人能从游戏中享受到高度的乐趣，其也将2D动作游戏的真谛发挥到了极致！

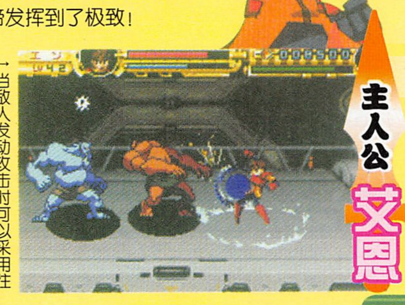
京季罗武见参！！

忍术乱舞！！



→忍术和雷系魔法交织配合的华丽攻击。

主人公 艾恩



→当敌人发动攻击时可以采用往返跳跃的方式来进行反击，这也是最基本和重要的动作手段。



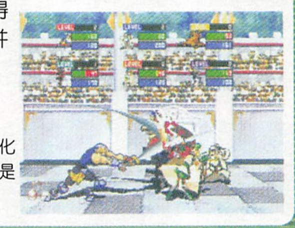
→在开场动画中将能回顾到前作最终决战时的一些经典画面。



←多人参与对决的壮观场面依然是该系列的热力卖点，去迎接残酷的6人恶斗吧！

SS版“一拥而至”的壮观乱斗场面

同以前的SS版一样，GBA版继承了前作的系统，特别表现在格斗方面的便是独特的最多6人同时游戏的壮观乱斗场面，这款在96年发售的名作曾在当年获得较高的评价并红极一时。



→将2D概念简略化并发挥到了极致是系列的特征。

我会使出全力击倒你的……



←试炼时可以感觉得出来京季罗武操控有深不可测的力量，与他交手绝对是有相当大的锻炼价值……

胜利的话，将能得到我京季罗武的**英雄魂**



能力大幅提升！



←将京季罗武的超级出色机动力增加到自己的能力值上。

极具自尊的独行剑士，不畏艰辛的孤胆英雄，以我的剑，前进吧！！

拥有豪快、华丽的剑技

哈恩·萨姆鲁

被王国骑士团追放的称为一匹狼剑士的哈恩·萨姆鲁，持有超高攻击力并能给予敌人大伤害达到一击必杀的效果。

→新英雄哈恩的出场画面！充满着斗志！



与京季罗武和哈恩的2对2试炼挑战！

→再度获胜后还将得到能大幅度提升能力的“英雄魂”！

↑面对京季罗武和哈恩联手也不要退缩。

连续重击



使用传说中的英雄角色们也将成为可能！



←角色的能力设定等参数更加详细，再加上特技等要点也使得游戏更具内涵！

→2人合作的故事模式中，打倒敌人后进行一定的“水晶投资”，便会出现新的可以选用的英雄角色们！

敌方怪物的操纵方法与前作相同，另外本作也依然可以2人合作进行故事模式，最大也可4人同时游戏，自由自在地设定组合。

→充满乐趣的多人乱战！





激烈的对战模式

责编/娜卡

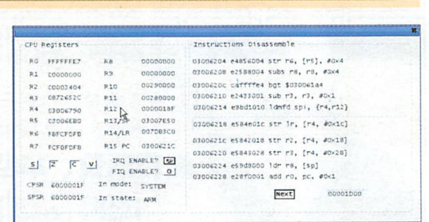


文/窗外不归的云　责编/阿蛮

国产GBA模拟器ChaosBoyAdvance发布

最新消息，混沌星辰发布了GBA模拟器ChaosBoyAdvance，这个模拟器是继李可文前辈DreamGBA以来第一个国人开发的GBA模拟器，如果你从来没有用过国产GBA模拟器，那么错过了DreamGBA，就不要再错过ChaosBoyAdvance哦！以下是混沌星辰以及作者原话：“说实话，这个版本还是挺初步的。这个模拟器的出现不在于其本身的功能，而在于其意义是不同寻常的。首先这个模拟器是完全由国人开发的，为国人争了口气，好像奥运会上获得金牌一样。我们又可以在emuforever等国外著名的网站上看到关于我们自己的模拟器的报道。这是件多么令人激动的事情啊。其次，继李可文前辈仙去之后，国内就再没有这方面的消息了，但是，这个模拟器的出现，又让我们看到了希望，它可以算是李可文意志的继承。尽管它现在还没有DreamGBA功能强，许多功能还不完善，但是事物是发展的。作者还在不断的努力，我们有理由相信，它在以后的版本会越来越完善。同时也希望各位模拟器爱好者能喜欢。作者原话：ChaosBoyAdvance 这是一款GBA模拟器,你可以随意使用他，但请注明出处，也请不要随意将其进行反汇编或修改之后另行发表,写这款模拟器花了将近2个月时间，其实早在国内模拟器第一人“李可文”先生去世之前就已经写好了,但由于可文兄的突然逝世，对我的打击很大。此后一直搁浅，直到今天，我决定要把他放出去了,至少表示一下，中国不会只有可文。但也谨在此对可文兄表示深深的悼念之情。





目前这个版本是v0.01版本，算得上是初次版本，完成了GBA模拟的绝大部分功能，但不包括窗口效果，声音以及串行通信等部分。支持GBA的BIOS文件，且支持反汇编调试。

可以联机的VBA模拟器VBALink 1.6a发布

VBA可以说是目前最好用的GBA模拟器，但是一直以来都不支持联机功能，前段时间由于no$gba率先支持了联机功能，所以VBA的开发者也坐不住了，近日VisualBoy Advance发布了一个名为VBAlink1.6版的模拟器，现在它可以最多支持四个GBAs联机，当然，和no$gba一样，只是单机互联而已。

早前出了no$gba这第一个实现GBA模拟器联机的功能，现在最受欢迎的也能够联机了，对于口袋怪兽的玩家们可为是一大好消息！这个VBALink最多能够支持4个GBAs联机。以下是已经测试的能够运行的游戏：

- Pokemon Sapphire
- Kirby – Nightmare in Dreamland
- Pokemon Ruby (Japanese)
- Pokemon Fire Red (Japanese)
- Mech Platoon
- Fire Emblem
- Shining Soul
- Shining Soul II

只有一个游戏目前还不支持，那就是Super Mario Advance。

当我心中忐忑不安地站在书店BOSS面前时，其实早已准备好两句话：1、这期《PG》太棒了！2、老版，下个月帮我留一本！
闫旭伟，20，男，230031，合肥市解放军炮兵学院37队，兴趣：TV－GAME，听音乐，打篮球

TGB 1.8汉化版 第三版完美版醒目

EZ模拟地带论坛里的成员“JING”放出了GB模拟器TGB1.8汉化版，该模拟器支持GB游戏联机，玩口袋妖怪的朋友可以利用这个模拟器达到通讯对战的效果。汉化者表示这个汉化版已经破解了ASC码，汉化了一些不能显示的乱码，同时也发现致命错误，现已纠正。目前已没有乱码出现了。

PocketNES v9.96发布

还是在GBA上玩FC游戏的模拟器PocketNES，现在最新版本是v9.9，新版变动：

- 支持两位玩家
- 支持伽玛效正
- 不错的VBLank等待

如果你是一个狂热的FC游戏爱好者，那一定要试试这个模拟器哦。

DrSMS Pogoshell 插件v6发布



DrSMS Pogoshell是在GBA上玩SEGA SMS和GG掌机的模拟器，现在最新版本为V6，有了它，你就可以玩那些经典的SMS以及GG游戏了，推荐各位重度SEGA FANS使用啊。

No$gba version 1.9c 发布

前两期我们都介绍了No$gba，作为GBA历史上第一个可以联机的模拟器，如今它非常受欢迎，最近其放出了1.9c版，可惜这个版本不像1.9a样免费，而是需要付费，如果你是一位GBA游戏开发人员，那可以买来用用。

《幻想传说》4.0汉化版发布





千岛汉化组和叶子汉化组联合汉化的《幻想传说》目前发布了4.0版。以下是汉化者原话：“这个4.0版本赶在这个暑假结束前发布，此版本延续了上一版本（v3.1）的优点~FUNLOVE已将片头以及菜单汉化了一下，是不是更加有中文版的感觉了呢？另外，在我组和叶子组翻译的共同努力下，文本又完成了10%，目前的进度为90%。（10%的文本相当于51200个字左右）所以翻译们是相当不容易的。（给点掌声哗啦哗啦~~~）另外片头的人物介绍改成了小组人员介绍，以某的审美观来说还是搞得挺漂亮地。另外幻想传说的汉化已经接近了尾声了，当初翻译文本的时候有一些疑难句子没有搞定的，现在该开始搞起来了，还有很多的名词，比如怪物的名字，物品的名字也还有很多没有敲定，希望幻想传说的达人朋友们能积极地配合我们的汉化，助我们一臂之力！另外的另外……玩友们如果发现BUG或者翻译的句子很KUSO的地方一定要告诉我们哦。感谢你们了！”

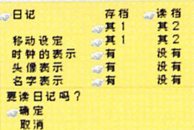
CGP汉化小组放出《牧场物语女孩版》汉化补丁

《牧场物语》是一款相当好玩的游戏，GBA版和PS版一样乐趣多多，玩腻了打打杀杀的大作，诸位读者可以来试试这一款清新宜人的游戏。之前CGP小组和模拟天下制作过《牧场物语》男孩版的汉化版，汉化素质相当不错，可以算是GBA上面经典汉化游戏之一，当女孩版ROM放出之后，一些汉化人员就说这个版本汉化起来比较简单，因为和男孩版很类似，前些时候CGP的“middle33”（是个MM哦）正式宣布汉化女孩版，8月17日她在CGP网站放出了初步汉化版，从字体上看似乎要比男孩版要漂亮些（汗，心理作用……？），没隔几天，她又放出了第二个汉化补丁，原来是因为马上就要开学，论文和实习报告没写，过几天要赶论文，所以才先发了上来（云云瀑布汗……），“middle33”MM表示虽然她的进度比起小组汉化慢了很多，但由于汉化量比较大，



文本杂乱，这也是没办法的，这次的汉化主要针对了相对集中的区域，如电视（天气预报、新闻、

电视购物），和图书馆大部分书籍的汉化（在此也修正了前作男孩版句子翻译错乱的一些小问题），这些或许对牧场迷来说可能已经很熟悉，不用再看，但总有没玩过的吧（^—^b），另外，她还改了一些个繁体字，原因是不好看，而且使用频繁，希望大家试玩后把看不舒服的字告诉“middle33”MM，让她来一一改正。

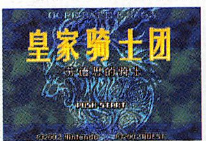
《怪物召唤士》汉化测试版

这个《怪物召唤士》是CGP小组的会员fhz汉化的游戏，目前只是测试版，而且汉化者表示由于这是他第一次汉化游戏，加上对日语不懂，完全是靠感觉和翻译工具，难免会出现错误，希望大家包涵。呵呵，虽然汉化者这样谦虚，但是我们仍然要感谢他，因为不管汉化素质如何，他始终都为我们做出了贡献啊。




《皇家骑士团》简体中文版v0.9发布

汉化者zymgundam日前放出了《皇家骑士团》的简体中文版v0.9，该版本是在以前D商汉化的繁体中文版《皇家骑士团》基础上修改的，zymgundam只是对游戏的字库进行修改，原文中出现的翻译错误（相当之多，怀疑D商是用翻译软件……）没有修改。此外，游戏的标题画面也由原来的繁体改成了简体了。



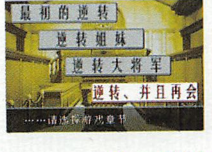


逆转A.C.E 最新汉化工程进度

近日，逆转A.C.E 站公布了网站最新的汉化工程进度以及汉化计划。

01——0140・逆转裁判1第四章

破解人员：MaxVampire82，S君 等
翻译人员：LuckyPaPa，MadMouse
汉化美工：晨
文本润色：无齿的情兽，晨
文本量：第四章文本15万以上，全游戏文本40万以上
目前进度：■■■■■■■■■■ 100%





02——0572・信长异闻录

汉化人员：Oda_Eagle
目前进度：■■■■■■□□□□□ 55%





03——龙战士

汉化人员：link
目前进度：■■■■■□□□□□ 50%

04——1585・我们的太阳2

（逆转A.C.E&TGB）

破解人员：yeyezai
翻译人员：nakazawa，peng，血花 等





从这次的重大转变看，各位小编正在逐渐追求完美。作为读者我们很幸运，不过以后每月又要多掏10元钱了。宋君宝，21，男，300381，天津市卫津南路51号天津体育学院，兴趣：游戏、体育运动　雪人：纠正一下，是每月多花9.6元！　宋君宝：——！

汉化美工：晨
文本润色：nakazawa
文本量：15W
目前进度：■■■■■■■□□□ 70%

05——逆转裁判3

破解人员：MaxVampire82，S君 等
翻译人员：nakazawa，刑天，peng 等
汉化美工：晨
文本润色：nakazawa，晨 等
文本量：100W
目前进度：■■□□□□□□□□ 20%

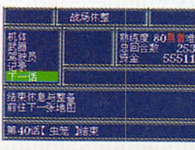
由于对《逆转裁判》以及《我们的太阳》进行了汉化，所以逆转A.C.E站最近相当受欢迎，对以上游戏感兴趣的朋友可以到http://www.nzace.com去看看。

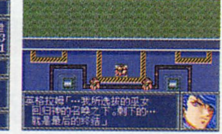
《机战OG》100%汉化版发布

前几期我们介绍了机战OG100%汉化的消息，现在终于放出了正式版！不过云云测试的结果是，该版本并非100%汉化，对战内容仍然是日文。可是和以前的版本相比，这个版本还是相当完美。

破解：YJW
翻译：西XX 赤化地球
测试：SRX basana ATX YJW

虽然云云对机战并不感冒，但是看着这么完美的汉化作品，也情不自禁地玩了一把，机战迷更不用说了，强烈推荐！不过，再用模拟器玩的时候有点技巧，先用日文版本的ROM运行到标题画面之后即时SAVE，之后运行中文版本，读取这个SAVE就OK了，以后玩就只可以读取即时SAVE！





同人作品《恶魔城之噩梦缠身》1.05





这期为大家介绍一个国内恶魔城爱好者制作的同人游戏《恶魔城之噩梦缠身》，据称这是“晓月后传”，像这种同人游戏在国内是很少见的，不过该游戏上手感不行，但是音乐却很强，使用了轩辕剑天之痕、月下等游戏的BGM做背景音乐，呵呵。喜欢恶魔城的朋友当然别错过了。

网友原创汉化《侏罗纪公园3》

网友amonwang在网上发布了《侏罗纪公园3》，他说是因为要庆祝奥运会所以才将这个汉化ROM送给大家，以下是原话：

前言

终于赶在奥运会结束的时候完成了，这个ROM有点和奥运有关，详见说明。自已很惭愧在klk和ppx混了那么久没有办个什么实事，为此将这个独自汉化的ROM送给大家，让我不愧对混的这些时间。以下是说明：

1、这个ROM是我用汉化探针汉化的(因为我不会编程、破解等)，里面可能出现的BUG我自已也解决不了，请不要询问。

2、游戏的文本是自己用金山快译和东方快车翻译软件翻译的，再加上自己的瞎编乱猜而成，所以翻译上的错误在所难免（我的日文水平可以说是0），请大家多多包涵。

3、游戏里的厂商制作名单我把它改成中国奥运金牌得主的名单了（希望原厂商不要找我的麻烦才好），希望大家玩游戏之余也关心国家大事。





中国奥运金牌都已经突破32块了，让我上一次边角栏也好啊。M，17，男，110042，辽宁省沈阳市大东区第一中学高三十一班，兴趣：游戏，动漫
雪人：本期最奇怪的要求上边角栏的理由！——！

发卖TOP 10

POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜

统计时间:2004年8月20日～2004年9月5日

1 初 最终幻想1＋2A

SQUARE · ENIX | RPG | 2004年7月29日 | 6090日元

18万8904本 累计：18万8904本

虽然本作是一款复刻游戏，但是由于《最终幻想》系列在玩家中的影响确实是非同一般，所以本作的销量自然不俗。当然，游戏的品质也的确不错，相信它能够让新老玩家们都满意。

2 初 火影忍者RPG　继承火之意志

6万1863本 累计：6万1863本

TOMY | RPG | 2004年7月22日 | 5040日元

3 初 续　我们的太阳　太阳少年加戈

5万1142本 累计：5万1142本

KONAMI | RPG | 2004年7月22日 | 5229日元

4 初 口袋力量职业棒球1＋2

5万0044本 累计：5万0044本

KONAMI | SLG | 2004年7月29日 | 4179日元

5 初 钢之炼金术师　回忆的奏鸣曲

4万6831本 累计：4万6831本

BANDAI | RPG | 2004年7月22日 | 5040日元

6 初 传说中的斯塔菲3

4万1668本 累计：4万1668本

NINTENDO | ACT | 2004年8月5日 | 4800日元

7 初 龙珠Z　悟空传说2

3万6545本 累计：3万6545本

BANPRESTO | RPG | 2004年7月23日 | 5040日元

8 ↓3 口袋妖怪（火红/叶绿）

3万2694本 累计：223万9919本

NINTENDO | RPG | 2004年1月29日 | 5040日元

9 初 炸肉饼4　森林守护神

2万7984本 累计：2万7984本

KONAMI | ACT | 2004年7月22日 | 5229日元

10 ↓5 仓鼠太郎运动会

2万5932本 累计：2万5932本

NINTENDO | SPG | 2004年7月15日 | 4800日元

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

掌机迷陪我走过了我最黄金的时光，也希望他能够茁壮成长，喜欢洛克人的fans和我做笔友吧。

申远，17，男，100089，北京市海淀区金雅园小区7号楼2单元501，兴趣：play all games，listen to music

游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表

统计截止时间：2004年9月(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
9月16日	口袋妖怪绿宝石	任天堂	RPG
9月22日	DAN DOU！胜利的	TAKARA	ACT
9月22日	ANGLE COLLECTION2	MTO	ETC
9月22日	守护英雄ADVANCE	TREATURE	A·RPG
9月24日	打扮公主4 恋爱占卜大作战	CULTURE BRAIN	AVG
9月24日	大家的软件系列 大家的将棋	SUCCESS	TAB
10月7日	火焰纹章·圣魔的光石	任天堂	S·RPG
10月14日	玩转瓦里奥制造	任天堂	ACT
10月28日	球斗士BATTLE ROLLER-X	BANDAI	ARPG
10月28日	水果村的动物们	TDK CORE	SLG
11月4日	塞尔达传说·不可思议的帽子	任天堂	A·RPG
11月11日	王国之心·记忆之链	SQUARE·ENIX	A·RPG
11月	大金刚新作	任天堂	ACT
11月	古惑狼ADVANCE 欢乐朋友大作战	VUGAMES	SPG
11月	SPYRO ADVANCE 欢乐朋友大作战	VUGAMES	ACT
12月2日	Mr.Incredible	D3 PUBLISHER	ETC
12月	KISSXKISS星铃学园	BANDAI	ETC
今冬	SYLVANIAN FAMILY 6	EPOCH	ETC
今冬	SIMS IN THE CITY	EA	SLG
今冬	超级机器人大战OG2	BANPRESTO	SLG
2004年内	飞龙之拳1/2 PLUS	CULTURE BRAIN	ACT
2004年内	燃烧吧！JALECO COLLECTION	JALECO	ACT
2004年内	F-ZERO CLIMAX	任天堂	RAC
发售日未定	合金弹头ADVANCE	SNKPLAYMORE	ACT
发售日未定	SUPER PUZZLE FIGHTER2X	CAPCOM	ETC
发售日未定	麻将COLLECTION	CULTURE BRAIN	TAB
发售日未定	EZ-TALK中级篇(暂定)	KETNET	ETC
发售日未定	大家的软件系列 大家的围棋（暂定）	SUCCESS	TAB
发售日未定	约束之地RIVIERA	SOFTMAX STING	RPG
发售日未定	自制机器人GBA（暂定）	任天堂	RPG
发售日未定	MOTHER3（暂定）	任天堂	RPG
发售日未定	马里奥网球GBA	任天堂	SPG
发售日未定	马里奥派对ADVANCE	任天堂	ACT
发售日未定	加油！躲避球FIGHTERS（暂定）	BANDAI	ACT
发售日未定	冒险王	BANDAI	ETC
发售日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	ACT

上不上边角栏，只在某兄一念之间，看他是否看这名字顺眼，我猜得没错吧！希望我的名字看起来够顺眼！施佳骏，15，男，200025，上海市卢湾区永年路2324弄1号201室 娜卡：……这个，和名字素没有关系的，只要是支持我们的读者，对我们来说都是一样的重视。

GBA游戏月间搜查线

游戏统计时间：2004年8月21日—2004年9月6日

刚过半个月就又和大家见面了，不知道大家是否已经习惯了半月刊的速度呢？这半个月来发售的游戏确实是不多，受到暑期的高峰冲击，9月再次掉入了低谷。好在本月有任天堂的游戏发售，要不是《超级马里奥弹珠台》有上佳的表现，不然就又不知道有什么游戏可以玩了。日本方面只有2款游戏，基本上这半个月都要被美版游戏所占据，尤其是英文版本的《口袋妖怪・火红、叶绿》。

文/责编：阿蛮

超级马里奥弹珠台

厂家：任天堂	类型：ACT	评分
价格：4800日元	容量：128M	9

变成弹珠的公主再次被库霸的手下给抢走，为了救出公主马里奥变成弹珠暂要通过层层的关卡到达库霸的宫殿。又是一个融合了任天堂的色彩的弹珠台游戏，同样的游戏类型任天堂做出来就是与众不同。和以往的弹珠台游戏不同的是本作被定义成了动作游戏，也许大家在看到时会很奇怪，不过玩起来就能体会为什么





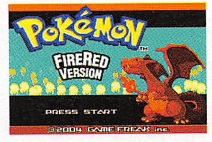


是动作游戏了。通过收集金币购买道具；通过消灭敌人得到星星；得到星星后去消灭BOSS……所有的一切都要靠玩家的不停努力，游戏的目的并不是为了取得高分，而是为了救出公主。能把游戏做到这个份上的，也就只有任天堂了，必玩之作。

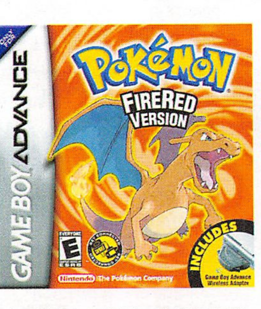
口袋妖怪・火红

厂家：任天堂	类型：RPG	评分
价格：29.99美元	容量：128M	9

掌机上的大作基本上都被任天堂给垄断了,这个创造出辉煌业绩的《口袋妖怪》更是其中的佼佼者。这款创造了任天堂在掌机王国霸主地位的作品让全世界的玩家为之疯狂。本作是在美国发售的英语版本,由于只是语言的不同在主线剧情上和日版是完全







一样的(因为受法律因素,有些剧情对话会有所改变)。和当初发售的日版作品相同的是本作也是和无线通信器同捆发售,比单独买一个合算很多,而且可以达到最大5人同时通信功能。一开始能选择男女也是这个复刻版本的最大特色,而且还能和NGC联动,不知道还没有下手的玩家是否要动心了。而且最大的好处是不再用为那看不懂的日文而烦恼,所有掌机迷的必修之作。

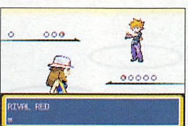
我是一名军人，在部队最可悲的事没游戏玩，后来经过多种渠道搞来一台GBA，但时间有限只能夜里偷偷玩，5555~武警玉门中队，崔阳，19，男，735200，兴趣：游戏、动漫、音乐、上网 Keetyl:小编们感谢军人读者朋友的支持啊！只不过夜里玩游戏时小心被班长发现，呵呵~~

口袋妖怪·叶绿

厂家：任天堂	类型：RPG	评分
价格：29.99美元	容量：128M	9

和《口袋妖怪·火红》的兄弟版本，两个版本需要进行联动才可以收集其全部的妖怪，为了游戏就要和别的玩家交流，不再是一个人游戏。可能不少玩家都玩到了非官方的中文版本，但是缺乏特有的无线通信器使得无法体会5个人同玩的乐趣，有条件的玩家还是收集一款吧，不会错的。





蛊惑狼赛车·暴走

厂家：KONAMI	类型：ARC	评分
价格：29.99美元	容量：64M	7

游戏片头音乐非常的激昂，虽然被定上了KONAMI的商标，但是美国风依然味十足。游戏方式和马里奥赛车十分的相似，速度感十分像F-ZERO，不过画面却没有体现出日式厂商的那种美感，难度方面也比较简单，不过还算是有不少自己的特色，可以一试。





数码怪兽赛车

厂家：BANDAI	类型：ARC	评分
价格：29.99美元	容量：64M	6

真是凑什么热闹的都有，换汤不换药的作品，又是和《马里奥赛车》一样的思路。不同的就是多了数码怪兽特有的进化系统，在通过特定的赛道可以让怪兽变身，还有一点是多了一个妨害作战的方法,就是跳起来直接砸对方。有很多地方也和上一个游戏一样，这样的作品好像越来越多了。

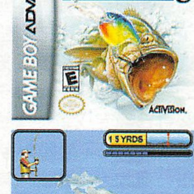




拉帕莱职业钓鱼

厂家：ACTIVISION	类型：SLG	评分
价格：19.99美元	容量：32M	6

在掌机上好久没有发售钓鱼游戏了，由于游戏的性质使得这类游戏都十分的相似。不过要想能够把游戏玩转的话还是要有相当的时间去钻研的，如何选饵，如何选择停泊地点……都要仔细的考虑，就算鱼上钩后如何用力也是很有学问的，想学钓鱼的朋友能在游戏里面学到很多的知识的。



棒球

厂家：Summitsoft	类型：TCG	评分
价格：19.99美元	容量：32M	5

棒球游戏一直是本人喜欢的作品，不过美版的棒球真是让人不敢恭维。游戏一开始的3D场景虽然知道是显示效果但是让人眼晕，游戏里面也是很多时候不知道自己是怎么把球打出去的，也是头一回发现随便就能打出本垒的正统棒球游戏，和《口袋力量》简直是没法比。





恐龙战队·恐龙雷电

厂家：THQ	类型：ACT	评分
价格：14.49美元	容量：32M	6

开头的音乐听起来感觉很熟悉,应该能在日本某古老动画中找到原形。人物的造型真是让人联想到《恐龙特级XX号》,一身的红装。作为动作游戏稍微有些生硬,动作也比较单一，直接用拳头攻击会100%受到敌人的反击，游戏本身的难度不是很高，如果实在是买不到游戏的时候再去考虑吧。





奸商太奸，我好苦，128魔卡收我175元，还骗我能玩口袋存档，唉……河南洛阳，冯志强
Keetyl:留意《掌机迷》的烧录卡选购方面的文章，不再上JS的当！



栏目图片由徐少华友情绘制

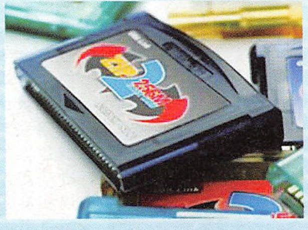
■文/严俊
编/阿蛮

仙人指路

1 行情点评

即使是在商业旺季的暑假期间，在掌机市场这一块，也明显可以感觉到无力挽回的颓势，部分商家已经逐渐甚至是彻底的清货退出。除了受到国内游戏市场整体萧条的大趋势影响外，近期掌机市场极度缺乏消费热点也是最大原因之一。另外鉴于烧录卡的毁灭性打击，如今的掌机已经变成了一次性买卖，基本上一次消费后就再也见不到回头客了。从而导致D卡大量积压，商家无不为之气喘嘘嘘。这方面阿俊会在下一个版块中细说。到了9月份这个节骨眼上,可以想象到该购机的玩家基本上早就出手了。而仅存少部分没有出手的玩家呢，则受到两方面的制约。首先是对国内的黑暗市场缺乏信心，毕竟谁都不希望存了老久的钱最后买到台翻新机。再有，NDS最快在今年11月就将面市，而且又兼容GBA游戏。对于一台眼看就要被淘汰的机器,恐怕任谁也不可能有太大的购买欲望吧，至少是有所顾虑。再往实际一点说，要买也等年底降价再出手不迟，不就是再忍俩月嘛。说了半天宏观的东西，您不爱听就当我没说过,只是希望有些东西能给大家另一种思考方式就好。

接下来咱们小说一下产品吧，说的是大家伙身边的事儿。那些个诸如SP专用数码相机我就不提了，说多了您不爱听不说，但回头还得埋怨我尽拿些买不到的东西馋人。本月市场上唯一能提起玩家一点兴趣的只有烧录卡和背光板了，虽说这些都是老技术，老产品，但我们还是看到了厂家的诚意。烧录卡方面自然是刚推出新品的LINK了。阿俊作为商家可以感觉到LINK是顾客最喜爱的品牌之一，因其抓住了玩家的消费者心理，从实用性出发，只一个压缩功能就征服了用户。虽然烧卡和解压起来都很慢，但给人感觉就是划算。为了多装点游戏，多等会算什么。这次2代产品最大的变化就是启用了USB传输线，虽说这只能算是跟上了潮流，但对用户来说就是进步。另外2代卡在压缩和时钟等功能方面又有所突破，气势甚猛。另一个新贵品牌是初入烧录界，以中端功能冲击低端市场的魔卡。她拥有除了压缩和硬件时钟之外几乎所有功能，是实用，不，够用派的代表。3月包换、1年保修的售后服务也体现了厂家的信心和诚意。而且128M套装官方定价仅245元，而按照常理实际价格比官方还要低一些。相信就算是低消费群体也可以购入了吧，这对原本占据低端市场的智慧宝盒等老品牌产生了巨大的冲击。总感觉这些价廉物美的产品总是在机器快要退出历史舞台的时候面市，不得不令人感慨“这就是市场啊”。



2 走势预测

这个版块往高雅说是预测，说白了就是乌鸦乱叫，说中了您别谢我，说砸了您也别骂我。今天的话题是：传统的D卡即将退出市场。其实这是大趋势，我只不过是落井下石说几句风凉话罢了。自打烧录卡面市的那天起，D卡就开始慢慢走进坟墓了。当时N盒128M卡的价格就可以购入一套永久享用的烧录卡，这对玩家的诱惑和对D卡的冲击都是巨大的。回头想想，如果D卡便宜到十几二十元，而烧录卡要上千元呢，又是另一种情况了。当然，这是商家的一种愿望,不,是妄想。诚然，有些商家曾经抵制过烧录卡,但受顾客欢迎的产品,你不卖,别人也会卖。趋势是谁也挡不住的，经济领域更是如此。另外,D卡自身的负面因素也很明显。因为厂家刻意压缩成本，D卡的成品率越来越低。有的卡出厂时就没有记录，或是只用了很短的时间就丢记录,甚至直接就彻底坏掉了。随着时间的推移,商家和玩家手上的问题卡越来越多。导致的纠纷也越发频繁,从而买家卖家都对D卡丧失信心和耐心。这样两边都不讨好的产品被淘汰也就不奇怪了。但有没有人想过，还有一种情况下D卡将会短时间复活(回光反照)。那就是NDS不支持烧录卡,呵呵，不能排除这种可能性哦。



加过背光板的GBA对真玩家来说是永远优于SP的，因为GBA的无论是按键手感还是机体手握舒适度都强于SP。换而言之，如果GBA有了背光将变得完美。但以前的背光板动辄两三百元的高贵身价让善于打小算盘的玩家毫不犹豫的购入SP。在这里阿俊给大家透露一个信息,背光新贵魔光板已经发售在即,相信届时能够改变了这一现状。而仅98元的价格对于玩家来说也已经到了消费底线，是该出手了。但阿俊在截稿前得到内部消息说魔光板延期了，希望不要夭折就好。

3 焦点话题

最近大家都在狂聊两大新掌机，我也来凑凑热闹。同样的，没边的东西咱们不提，只说和国人有关的。首先，我从不喜欢做墙头草，先表明一下态度吧：从商家的角度来看，未来的中国掌机市场任天堂仍是老大。说句大家不爱听的话，中国玩家只玩得起盗版，甚至有消费能力的人也只盯着盗版。有话想说（骂）的玩家，请您忍到中国富强到绝大多数人能不眨眼的月消费1000元游戏产品再说吧。日前有小道消息指出任天堂为了避免损失，下达指示令神游公司停止开发汉化游戏。这则新闻足以说明问题。在中国，只有出了盗版软件的主机才卖的动。而卡带则是最容易盗版的游戏载体，并且无须改机。加上国内D厂对任天堂掌机产品的超强信心，届时肯定将会以最快的速度投产NDS卡带。可以预计的是NDS在国内的头一个月价格将会在2000左右，之后将会稳定在1500左右。但前提是任天堂能够保证足够的产量，不至于导致供货紧张。如果不出意外，今年年底NDS将会在国内热销，因为大家已经没有什么好顾忌的了。NDS成功换装后时尚感已经不输PSP，价格方面又有绝对优势。最重要的是大家可以先用手头上的GBA卡先玩一段时间，直到新一代的D卡上市，而不至于一购机就造成过大的经济压力。反观PSP，特点也是很明显的。但虽然她外观时尚、屏幕超大、机能超强，但几乎可以肯定的高价位，就已经打退了大批国内玩家。就连SONY自己都不只一次的对外宣称,PSP走的是高端路线。另外，UMD的盗版工序十分的困难，至少是比卡带费劲很多。D厂能否及时投产？很成问题。更要命的是，以光盘为载体的主机是需要改机的、光头是有寿命的、动手脚是很容易的、“回头客”是很多的。其实作为商家来说，百分百希望大家都买PSP，绝对的。再者.即便是起初就下定决心购入PSP的玩家，恐怕到时候又经不住诱惑最后还是买了NDS也说不定。毕竟NDS先发是有其优势的。



还是忍不住说点没边的话。想必大家都对

假使这个世界没有掌机，世界一样不变，地球照样转；但没有了《掌机迷》，地球转的意义也消失了。
卢锦帆；14；男；518081；广东省深圳市沙头角沙盐路45号小区4-707；兴趣：玩GAME、看电脑



GBA2比较感兴趣吧，她将以怎样的姿态现身呢？这是一个甚至是任天堂自己都很难解开的谜。阿俊以为，其一，GBA2会走高端路线，比PSP还要高端，直接冲击SONY。但什么时候推出才合适?难道又拉着第三方去为GBA2制作专用游戏？要知道同一家公司同时期推出两部同类型的主机简直是不可思议的。或是像NGC Q型机那样把GBA2打造成多媒体版NDS?要不，GBA2只是一个制约SONY的大晃子，压根就没有具体的开发项目。她将在N年后NDS退出市场后作为任天堂的新一代产品面市，现在只不过是变个法子告诉世人：下下代主机即将在N年后发售，敬请期待。就像XB发售不久比尔就叫嚷着XB2一样。这个谜如何解开，咱们拭目以待。但可以肯定的是，GBA2对任天堂来说是个危险的东西，只要一个细小的环节没有处理好就会砸自己的脚，让全世界的人看自己的好戏。感觉任天堂的行事风格很是极端，从古板不化一下子变得富有冒险精神。引用星爷的一句台词：真是猜不透你呀。

4 消费指南

GBA——消费指数：★

随着NDS发售在即，GBA将是首先要被踢出局的主机。就算是在几个月前，GBA也没有热销的理由。说句难听但很实在的话，玩GBA只会增加近视度数和颈椎弯曲程度。另外，市场上已经看不到全新机了。如果一定要购买，有条件应该考虑小神游。最后提醒一下，有2手机想卖的快出手，这东西只会贬值。

SP——消费指数：★★★★

在NDS没有公布之前，SP应该是5星推荐的主机，但在NDS发售之前她仍是玩家唯一的最佳选择。市场上翻新机极多，买全新机的难度很大。如果没有绝对的辨别能力，或许直接购买翻新机会更“安全”。况且现在的主题已经不再是如何辨别新旧机，而是怎样挑选一台好的翻新机。2手翻新机并不可怕，可怕的是N手机，要知道SP如果多次换壳后弹簧卡栓会严重受损，越来越松。而且主板有问题的机器也出现在了市场上，甚至夸张的机器只读得出一盘卡。有消息指出神游SP将在春节前以800元的价格发售,就是不知道各位能否等得了。而且那正是NDS开始流行的时候，难道中国人只配玩过时的东西？也许吧。

D卡——消费指数：★

之前已经提到了，D卡已经是淘汰产品，但它仍是一部分低消费群体唯一的选择。在购卡和换卡的时候要多花些时间试足记录等方面，最大程度的避免意外的损失和纠纷。不过，现在去正在低价处理卡带的店家淘淘金倒是不错的选择，有时候用盗版的价钱淘到正版卡也说不定哦。但无论如何,质量确认是马虎不得的。顺带提一句，前段时间FF1+2的受欢迎程度甚至超过同期的其他原创大作，顾客询问度很高哦,看来经典就是经典。

烧录卡——消费指数：★★★★★

虽然GBA已经快要被淘汰，但拥有一套烧录卡就等于拥有所有经典游戏，更重要的是从此就不用再去和该死的JS打交道了,多痛快呀。而且现在烧录卡的技术已经非常成熟，有的卡性价比相当的高。高中低端产品选择多多，兄弟们，该出手啦。但必须提醒大家的是，现在购买烧录卡应该以实用性为主，切不可盲目追求高端，有钱多您存着买NDS不挺好的么。



阿俊语：从现在起这个栏目将以全新的方式出现在大家面前，阿俊不希望大家在这里看到的不只是某产品上市的新闻，而是能够对身边的掌机市场有更多更深层次的了解，从而拥有更清晰更理智的消费观念。不断给玩家带来内部消息，这就是阿俊接手本栏目的初衷。大家对本栏目有更高的要求和期望，或是对哪个方面比较感兴趣，请与阿俊探讨。说句俗话：这是我们的地盘。

行情扫描



■文/窗外不归的云 编/阿銮

主机 小神游翻新机出现 玩家购机须小心谨慎



最新消息，目前市场上已经出现了翻新小神游GBA,GBA这块市场已经完全被翻新机给污染了，就连官方行货也出现了翻新机……

一直以来，GBA的市场都充斥着翻新机，而小神游出来以后，玩家们都以为行货主机不会遭遇翻新机威胁,神游公司也对行货机没有“翻新”风险进行宣传，然而不出几个月，市场上就已经出现了翻新小神游GBA的踪影，真是让人哭笑不得啊。

经过几天的调查，云云已经了解到了翻新小神游GBA的基本情况，目前翻新小神游还是以少量为主,也就是集中在游戏店自主翻新上面，没有像水货GBA翻新那样猖獗。其基本流程是：店家首先针对小神游GBA和水货GBA之间的差别入手，因为水货GBA没有小神游GBA屏幕正面的“iQue”标志，背面也没有小神游GBA专用的标贴，那么他们就必须要准备好这两样东西才行。实际上，目前到店里购买GBA的许多玩家实际上都不会鉴别翻新机与原装机，更有一些父母带年幼的小孩来买机，那更是云里雾里了，BOSS就在那些不懂行的顾客身上打主意，用锐屏将原装的小神游GBA屏幕给换了下来，如果顾客有疑问，就解释说原装小神游GBA的屏幕不耐划，锐屏有利于保护屏幕，顾客自然会相信，甚至于许多顾客将小神游GBA的包装和说明书都留下，这就给店里翻新创造了条件，就我去的那家店里，目前柜台里放着好几个空空如也的小神游GBA包装盒。另外呢，小神游GBA的标贴容易解决，BOSS仍然是在卖机时就将其扯下……然后，就用翻新机外壳+小神游GBA屏幕+标贴，这样，一台翻新的小神游GBA就诞生了，听起来是不是挺可怕？据店家说，他们已经卖出好多台这种翻新机了……



GBALINK ZIP热卖

GBALINK ZIP 2代卡一上市就热卖，目前256M ZIP2代卡价格为428元，喜欢的朋友千万不要错过，详细的介绍请参见本期GBALINK ZIP2代评测。

主机 美版FC限定版SP上市



最近发现了美版FC限定版SP，由于当初FC在美国上市时外形和日版有区别，所以现在的美版FC限定版也和日版FC限定版有差别，云云比较喜欢日版的FC限定版SP，但是GF却说美版的更为好看（汗……），不过话说回来，黑灰黑灰的颜色比较深沉，呵呵。店家透露该限定版价格不贵，800多元有兴趣可以看看。



主机 Famicom Mini卡带突现重庆





日前发现了GBA的Famicom Mini卡带《冒险岛》一盘，据BOSS称该卡是帮朋友从日本预定的，云云虽然玩过Famicom Mini的游戏，但是却是第一次见到真卡，真的是相当好看，卡带正面是红色，背面是白色，这也就是和FC限定版同样的设计，也是模仿当年FC卡带——这可不是国内玩家用的黄卡哦，呵呵。卡带的价格是180元左右,包装里面送了一张卡片，好像是MARIO俱乐部的，据说还可以去换东西，可惜国内的玩家……对这个感兴趣的朋友可以去看看。

主机 火线遭遇假冒 新版软件封锁D版



上次就为大家介绍了火线烧卡器遭遇假冒的情况，目前事态发展得更加紧张，火线发布了假火线不能用的2.6版软件，D商在原来软件的基础上进行了修改谎称是最新版本，这一行径实在是可耻，而如今销售假冒火线的竟然是大名鼎鼎的ROMMAN网站，得知这一事件后，各大模拟网站都宣布了封锁ROMMAN(当然，还有其他的原因)，现在火线发布了2.8版烧卡软件，log中加入显示“火线身份ID”功能，方便玩家举报假冒火线ID，同时继续打击未经GameBios官方指定销售和认证的假冒火线，发现假火线请尽快退货，以免遭受不必要的损失。要判断真假火线，其实很简单，一是零售价远远低于95元，二是用火线官方网站下载的V2.6版软件时，软件会准确识别出仿冒品，并报告详细信息。

主机 CF TO GBA遭遇兼容性问题 销售前景令人担忧

前段时间为各位读者介绍的CF TOGBA（简称SC卡）由于能够以低廉的价格换得大容量的烧录卡,目前在市场上反应虽然比较好,受到玩家的欢迎,但是其自身的兼容问题却使人头疼不已。通过测试,发现SC卡的兼容性不是很好，目前仅能够很好地支持SANDISK的CF卡,有朋友说柯达的卡也能够支持,但是对于其他品牌的卡,就连KINMAX也不能支持,这不能不说是很大的问题,另外,也有朋友反映用SC卡玩游戏会存在兼容性问题,有好些游戏不能正常运行会出现拖慢,花屏等现象,这样看来,这个产品还不是很成熟，希望厂家能够积极改善缺点，为玩家带来更强大更完美的产品。


FINAL FANTASY I·II
ADVANCE
ファイナルファンタジーI·IIアドバンス
极上攻略



召唤之夜 铸剑物语2




GBA		
BANPRESTO	A・RPG	128M
2004.08.21	5800日元	1人用

文/Game Base mmco
编/雪人

游戏说明

开始游戏时，请玩家依照各自喜爱选择男女主角，除了细小对白，游戏内容不会发生大的差异。



帅气的男主角



可爱的女主角

选择完后开始正式游戏！本攻略将采用男主角进行游戏，主角名使用系统默认名"エッジ(艾奇)"，召唤兽使用机械士兵，攻略分剧情+流程两个部分，剧情部分将向玩家揭开此游戏所有谜团，流程负责让玩家顺利通关。

操作讲解

地图画面中	
A键	对话，调查
B键	取消
START键	开启菜单
SELECT键	与召唤兽对话
迷宫冒险中	
A键	使用武器
L、R键	更换武器
START键	开启菜单
SELECT键	与召唤兽对话
战斗中	
A键	攻击
B键	防御，释放魔法
L键	更换武器
R键	更换魔法
START键	暂停

剧情攻略

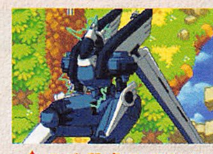
第一天 命运的召唤兽

◆**剧情**：大清早，主角艾奇与好友龙牙走在通往古代遗迹的路上。身为见习锻造师的艾奇是个对自己未来充满信心的热血少年，但同时也是个不折不扣的冒失鬼。在上次男子汉的比试中，艾奇以绝对劣势负于龙牙，于是便遵守承诺，为龙牙引路，进入传说中封印邪恶力量的遗迹-ゴゥラの门(哥拉之门)。



↑差点就没命了！

半路上，艾奇救下召唤兽，机械士兵伊克塞尔德，从此便拉动了命运的齿轮，没有主人的召唤兽在村子内是不受欢迎的，而作为锻造师的艾奇身手又差，正好需要召唤兽在平时采矿与打造作业时协助他，因此贝鲁克提出让伊克塞尔德成为艾奇的守护兽，如此它就能在村里随


↑召唤兽虎落平阳被"兔"欺！

意进出，艾奇也能靠它提升锻造能力，正好一举两得！于是在村长的主持下举行了宣誓仪式，伊克塞尔德成为了艾奇的守护兽，往后他们将并肩作战，同仇敌忾！

◆流程：

1、与龙牙交谈完后往上走，选择可以随意，救下召唤兽触发剧情。

2、剧情后下楼梯来到工房再次进入对话。

3、对话结束，出门下楼梯往上方小道走进入广场开始仪式。



↑艾奇打造的处女剑。

4、仪式完毕后回工房触发剧情，打造短剑一把即可。

5、第一天结束前伊克塞尔德会让大家选择，任意选择无所谓。

第二天 被开启的封印！

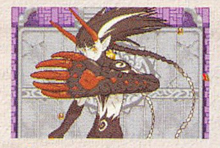


◆剧情： 召唤兽事件后，上次答应带龙牙去哥拉之门的艾奇当然要继续旅行自己的诺言，在哥拉门前，野心家盖德劫持伊克塞尔德作为人质，逼迫艾奇使用咒文带他进入哥拉之地，为了自己的召唤兽不受伤害，艾奇无奈之下只有唯命是从。

一阵白光后三人传送到封印哥拉的房间。可盖德依然劫持着伊克塞尔德，他想要艾奇把解开哥拉封印的方法告诉他。关键时刻伊克塞尔德凭自己力量逃脱盖德魔手，而盖德召唤出异世界的魔兽对付艾奇等人，眼看性命不保，千钧一发之际龙牙觉醒召唤兽形态，可龙牙竟然以自己的力量去唤醒哥拉，显然这是他早有预谋的。为了阻止龙牙赶来的贝鲁克不幸负伤晕厥过去，见到自己的师傅不省人世，悲愤交加的艾奇突然全身散发出灼烈的光芒。龙



↑反角登场刚来就搞绑架！



↑超酷召唤兽龙牙。



↑变身后的主角看上去很强！

牙看到后嘴里嘀咕着："这就是'莫诺希弗特'……吗？"随后一阵狂笑……

梦中艾奇遇见与父亲生离死别的那一刻，父亲对艾奇说："对不起艾奇，从你出生开始就注定要背负这个宿命，注定你的人生会很曲折！"的确，从贝鲁克口中艾奇得知要再次封印哥拉只能靠魔刃，能担负重任的只有艾奇一人，因为他是唯一继承魔刃使血统的孩子。于是艾奇开始了征服世界命运的冒险旅行。

要找魔刃首先去村子森林深处的风之封刃堡，在内遇见风团的库敏和拉克尔两少年，并在为贝鲁克找药草时结实风团首领卡布里奥。同时也与盖德和龙牙不期而遇，他们已经联手，并称复活哥拉势在必行。艾奇在风之封刃堡并没有找到魔刃的线索，决定前往下个封刃堡继续寻找……

◆流程：

1、从工房出来后，往下方阶梯走，在最下层中央就可看见龙牙站在门外，与他对话后加入队伍。

2、龙牙加入后来到哥拉之门，位置就在收得召唤兽地点的左边小路内，在门前发生剧情。

3、起床后来到2楼与贝鲁特对话，完后去广场发生剧情。

4、回到工房，打造武器失败，发生剧情后可自由活动。

5、道具屋往左一直走就能进入"ふもとの森(山脚森林)"，在エリア2（地区2）的左上宝箱中获得剑标本，右下木箱中获得"铁矿石"，回去打造剑一把。

6、回地区2,将下方小草用剑削掉进入地区3。右上宝箱获得斧标本，回去打造斧头一把。

7、回地区2，用斧头将左边树干砍断进入地区4。

8、地区4右上角得到枪标本，击败狼一匹达到风之封刃堡引发剧情，得到"坏れた武器"。

9、通过传送点回工房修理刚才得到的武器，获得"修理济みの武器"。

10、回封刃堡，往上来到"外れの森林（外部森林）"，在地区2右边的宝箱需要用枪打开，左上有条密道如图1，进入后得到钻头标本。从左边进入地区3。

11、地区3有恢复装置，右边就是地区4。



↑ 图1。

12、地区4内与BOSS对决，胜利后调查右边药草发生剧情。回封刃堡又发生剧情。
13、剧情后回工房，与众人共进晚餐后第二天结束。选项可以随意，没有关系。

第三天 幽灵般的少女！

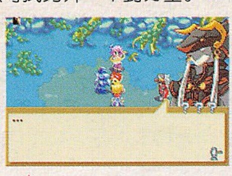
◆**剧情：** 一大早艾奇他们就要向风之封刃堡进发了，塔塔恩执意要去，艾奇只能带她一同前往，途中遇见林丽，她在找龙牙，希望能说服他弃暗投明，可惜这只是她美好的愿望吧。在前往下个封刃堡的途中，艾奇在一山洞中与幽灵般的少女尼妙偶然相遇。

在尼妙的带领下艾奇顺利地向下个封刃堡进发，不料途中与假面剑士遭遇，奥尔加负伤，送奥尔加回工房后，师傅贝鲁克也因旧伤复发瘫倒在地，高烧不退。艾奇只有去请林丽过来帮忙照顾他们两父子，自己则返回洞窟，跟随尼妙继续寻找另外一个封刃堡。



↑眼镜美女幽灵！

不久尼妙就把艾奇带到了水之封刃堡，可刚进去就遇到夙敌盖德，真是冤家路窄，不过现在的艾奇已经比以前强许多，任凭盖德的召唤兽再厉害也被艾奇干净利落的收拾了。盖德灰溜溜地走后，刚才害怕得躲在地面下的尼妙突然浮了出来，吓了艾奇一大跳。可惜在水之封刃堡还是没能找到魔刃的踪迹，天色已晚，等待明日继续往下个封刃堡前进吧！



↑假面到底是谁呢？

◆**流程：**

1、进入森林遇到林丽，传送到风之封刃堡又是剧情，完后与拉克尔对话得到"ラクルのサイン"，把这个给广场的少女可以得到"思い出日记"。
2、继续往外部森林进发在地区4遇到卡布里奥，对话完后顺藤下去往右进入"雄叫びの洞窟"。
3、洞窟地区3右下有回复装置，不过有箱子挡着，用武器打开就行了。进入右边发生剧情，注意在对话中出现的两个选项都一定要选第一个，然后尼妙就会带路。
4、一直跟随尼妙来到地区6，因为过不去又回到地区4，这时往下走会到地区8，用拳套移开石头，上左边楼梯可以得到剑标本，右边楼梯正中用钻头打开墙壁，内有斧头标本。
5、回地区4，与尼妙对话后进入地区5，遇到假面骑士，把他武器的耐久度耗完的话战斗后可以得到珍贵道具"兽の纹章"。战后发生剧情。
6、工房剧情后，去哥拉之门找林丽，发生剧情。
7、然后去"雄叫びの洞窟"找尼妙，通过地区5来到地区6上部随后就是出口，水之封刃堡就在前面，内遇到盖德，与他召唤出的魔物来一仗，结束后回到风之封刃堡发生剧情，再回工房，随意选择后第三天结束。

第四天 新生的魔刃使！



◆**剧情：** 刚起床，奥尔加就约艾奇在瀑布旁见面。原来他要与艾奇一决高下，可惜输了。奥尔加觉得自己对艾奇寻找魔刃起不了作用，开始埋怨自己。而艾奇则告诉他，自己很佩服奥尔加天才的头脑，丰富的知识，如果没有他，自己不可能一个人找到魔刃的。几句安慰下来奥尔加也感到自己的价值，决定往后继续同艾奇一起并肩作战！

来到水之封刃堡的艾奇遇见了林丽，她到这儿依然是找龙牙的。穿过水之封刃堡不久雷之封刃堡就呈现在艾奇眼前，刚进去就听到"入侵者发现！"，艾奇立刻处于备战状态。搞了半天，守护兵布鲁尼德原来是受艾奇父亲委托在此等待艾奇，并赋予他随心所欲的变身能力。而魔刃的地点根据父亲的嘱托需要收集四颗召唤石才能告诉艾奇，林丽、塔塔恩从雷之封刃堡中各得找到一块，而最后一块则在火之封刃堡中。



↑林丽似乎无处不在啊！

艾奇在火之封刃堡遇见夺取尼妙身体的骚灵芭叟，并得知她已经加入盖德阵营。从尼妙口中得知，自己原本是"苍之团伐"的队



↑偷取尼妙身体的芭叟。

恭喜贵刊改成半月刊，使我们读者能更多了解有关掌机的最新动向。董时剑，17，男，114002，辽宁省鞍山市暗伤一中06.4班，兴趣：电玩、看小说、睡觉、交友　　阿蛮：我们一定会再接再厉，不会辜负玩家的期待

员，上次在森林中不小心迷路后昏倒，醒来后身体就被芭叟给霸占了，她发誓总有一天遇见芭叟后一定要把自己的身体夺回来。收集齐四颗召唤石后，奥尔加与卡布里奥开始为布鲁尼德改装，明天就能去取魔刃了，一切似乎进行得都很顺利。

◆流程：

1、来到水之封刃堡发生剧情。完后继续前进来到"迷の森"。

2、地区2中有个山洞进去后可以得到"火炎の矿石"。

3、地区3中的大穴别掉进去，在地区4中跳入大穴到地下2区，往上就可出洞到达雷之封刃堡发生剧情，而后来到堡内在右边房间有亮光的地方调查可得到召唤石一块，把石头给堡内机器人后继续找剩下几块召唤石。

4、去水之封刃堡找林丽得到一块，回工房找塔塔恩得到一块，随后去"雄叫びの洞窟"找到奥尔加回到雷之封刃堡就能往上出口去"忘れられた森林"。

5、森林地区2有两个大洞，进上方大洞后可到地区3右边部分。

6、地区上中间的大洞落下后，可以得到拳套标本。往下可到地区4。

7、地区4内遇到卡布里奥，剧情后右上宝箱内有枪标本，往上一直走到地区3，进入大洞，来到地下3区。

8、地下3区的石头用拳套开路，右上有"疾风の矿石"，左上就是出口，到地区5。

9、地区5一直走到火之封刃堡，打倒BOSS后遇见巴叟，剧情后与召唤兽对话得到最后一颗召唤石。

10、回雷之封刃堡，发生剧情后去雄叫びの洞窟找尼妙，对话后回工房，随意选择散步对象后第四天结束。

第五天 魔刃之旅

◆剧情：今天就要去取传说中的魔刃了，大家都很激动，除了贝鲁克因病不能一同前往外，艾奇、塔塔恩、奥尔加三人都将共同去寻找魔刃，而林丽则继续替塔塔恩他们照顾贝鲁克。

艾奇三人欢欣鼓舞地走到雷之封刃堡，布鲁尼德与塞拉伊德在进行最后的改装调试，趁这间隙与同伴们先聊聊天。尼妙还是喜欢突然从地里冒出来吓人一跳，塔塔恩不敢相信眼前的如幽灵般的她是人类！艾奇赶忙为尼妙向大家解释她身体被夺一事，可是这样一来却误会他们之间关系暧昧，这让小塔塔恩醋意大发，开始数落起艾奇，还好后来被卡布里奥和奥尔加打圆场解决了。开心的聊天后一切整备差不多了，大家集合到堡内。



↑塔塔恩巾帼不让须眉。

出发前大家都担心冒失的艾奇到最后魔刃没找到，自己却在迷宫内走失了，因此想用联络暗号确定艾奇的位置，可惜艾奇对暗号这些东西一窍不通。塔塔恩提议由她和奥尔加陪同艾奇前往，这也被艾奇婉言谢绝。最后艾奇还是决定与守护兽一起进入了魔刃的隐藏地，腐朽的机械迷宫，塞拉伊德则负责通信联络。不过进入机械迷宫后艾奇失足掉进了大洞之中，昏迷了一段时间，幸好身体无大碍。而奥尔加二人由于联络不到艾奇，担心之余在布鲁尼德与塞拉伊德的帮助下也来到了迷宫中，因为没得到魔刃使允许，奥尔加他们的传送需要大量能量，塞拉伊德因此大伤元气。



↑欢声笑语。

走到机械迷宫尽头，艾奇终于得到了魔刃，可龙牙却在此时与假面骑士出现在艾奇眼前，妄图夺取魔刃的他们再次遇到了艾奇的顽强抵抗，虽然假面剑士不敌艾奇被击败，但龙牙用其强大力量告诉艾奇他是不可战胜的，不过龙牙并没有夺走魔刃，一场虚惊后艾奇总算得到了封印哥拉的魔刃。


↑巨大人形作战兵器。

拿回魔刃后，艾奇准备去封印哥拉了，可是布鲁尼德告诉他魔刃一共有四把，要四把全



↑龙牙依然是敌人。

部取回才能封印哥拉。艾奇听后并没表露出任何失望，他决心要找全四把魔刃，完成拯救世界的重任。回到工房贝鲁克说明了魔刃是要在封印哥拉时才能发挥力量，让艾奇一定要藏好。傍晚，艾奇把魔刃藏于床底（太没创意了！），然后欣然入睡，天亮后就要去寻找第二把魔刃了。

◆流程：

1、开始主线，去雷之封刃堡发生剧情，与布鲁尼德对话选择"出发"进入"朽ちた机械迷宫"，迷宫中的绿点可以用锤子敲击。

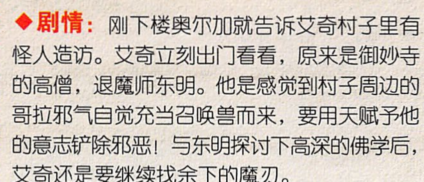
2、在地下2层1区往下坐两个电梯，到4区，再往左到5区。5区有门进入后BOSS战。战后落入大穴。

3、醒来后剧情，随后往右边第二扇门进去来到地下4层，通过打击绿色小圆点到达右下，用钻头打开大门，进入后得到魔刃并引发剧情。

4、剧情后按原路返回迷宫开始处与布鲁尼德对话返回，剧情后回到工房，随意散步选择后第五天结束。

第六天 人鱼之爱

◆剧情：刚下楼奥尔加就告诉艾奇村子里有怪人造访。艾奇立刻出门看看，原来是御妙寺的高僧，退魔师东明。他是感觉到村子周边的哥拉邪气自觉充当召唤兽而来，要用天赋予他的意志铲除邪恶！与东明探讨下高深的佛学后，艾奇还是要继续找余下的魔刃。





↑ 高僧东明。

在雷之封刃堡艾奇遇见了林丽等人。林丽还在找龙牙，卡布里奥与尼妙要照顾先前大伤元气的塞拉伊德，闲聊几句后艾奇抓紧时间，通过布鲁尼德来到了第二把魔刃所在地，常夏的海洞窟。刚进洞窟就受到了人鱼小姐萨奈的问候，可是当艾奇说明自己的来意后，萨奈有点不高兴了，因为魔刃是此地的宝物。假心假意地让艾奇小心后，萨奈便跳入海中不知去向了，艾奇则继续寻找魔刃。走到半路，杀出船长彼昂，他也是来找魔刃的，不过他找魔刃目的只是寻宝，而并非拯救世界那么伟大。看来艾奇要与他来一场寻宝比赛了。



↑ 海之男彼昂其实喜欢人鱼。

来到一路口，海怪挡路，艾奇与彼昂都被拦住不得通行。而海怪让路的条件真使人哭笑不得，只要谁能用色相让海怪着迷，就能顺利通过此地。这对人鱼萨奈来说当然是小菜一碟，可对艾奇与彼昂，这简直就是不可能完成的任务。没法，艾奇只能去找美丽动人的林丽来帮忙。林丽果然不同凡响，一个眉眼，一个小扭腰，就把海怪的魂给勾去了。可是事情过头了，看得直流口水的海怪决定与林丽共赴人生之路，真是癞蛤蟆想吃天鹅肉哦！林丽一口回绝，并声称自己的恋人是艾奇，海怪大怒，与艾奇争风吃醋起来。被艾奇打败后，海怪也只能死心了，林丽让其护送自己回去，而艾奇则继续找魔刃。



↑ 看得海怪都动心的林丽。

终于找到魔刃了，而后赶来的彼昂为了通过海怪的考验，男扮女装，特别搞笑。萨奈说要取魔刃先要得到齐斯美石才行，不然整个洞窟会塌陷。艾奇立刻向前去拿齐斯美石，途中遇到身着泳装的芭叟，看来等下有场恶战了。果然在洞窟深处，彼昂已经被芭叟的魔物击败，芭叟说自己讨厌水泡开溜了，艾奇则顽强地打倒了那只大龙虾，最终得到了齐斯美石。彼昂承认了艾奇的实力，并允诺这次寻宝较量是他赢了。艾奇得到了第二把魔刃，而此刻萨奈竟然说自己喜欢上艾奇，要把自己同魔刃一起献给艾奇。这时彼昂表露了自己对萨奈的爱意，这感动了萨奈，于是他们两人最终拥抱在一起……艾奇得到了魔刃，而他们得到了爱。



↑ 爱的力量！

第二把魔刃入手，看来事情进行得比较顺利，希望明天不要发生什么异常事件吧！

◆**流程：**

1、从工房出来后往左触发剧情，随后去雷之封刃堡找布鲁尼德来到新的迷宫"常夏の海洞窟"找魔刃。

2、在洞窟一开始就会发生几段剧情，用锤子敲击地面上的红、绿、蓝三色按钮可以让地板浮起，这样就能通行了。

3、走到地区6—海怪挡路，返回雷之封刃堡触发剧情，再回到地区6对话后与其作战，胜利后继续往前。

4、地区12可见到魔刃，可惜不能拿，继续往前。

5、地区14敲击红色按钮可找到剑标本。

6、一直走就可在地区16中碰到芭叟和大龙虾BOSS，打败它后得到魔刃，回洞口。

第七天　巨型兵器对决

◆**剧情：**艾奇刚起床，魔刃就产生了共鸣，不明道理的艾奇马上下楼得知东明在哥拉门前做法事。赶到哥拉之门，东明说由于为了封住哥拉之门的邪气，自己不小心破坏了门内设施，现在大量邪气从里面喷涌而来，他在这里用法术尽量将邪气封住，趁这点时间来修复哥拉之门。刚说完，大地突然一震，伴随巨大的吼叫声，艾奇听出来那是同尼妙一起的巨大召唤兽波鲁卡诺，马上赶过去看看吧！

在途中地震频繁，还遇到了假面剑士，好不容易艾奇终于赶到了尼妙与波鲁卡诺所在地，卡布里奥也在。刚才的哥拉之门事故使波鲁卡诺受到哥拉邪气的影响开始凶暴化，两眼射出可怕的红光。盖德在这时候不忘来幸灾乐祸一下。怎么办？如何才能控制波鲁卡诺呢？大家想到了在机械迷宫中所见到的巨大机器人，看来只有用它才能控制波鲁卡诺。



↑东明越帮越忙！

奥尔加等人已经在巨型兵器ガンヴァルド（肯维尔德）处等候艾奇了，启动此兵器需要重要零件，这个任务当然交给艾奇来完成。艾奇不久后就拿来了零件，奥尔加开始修理肯维尔德，而艾奇则回哥拉之门看看东明那边情况如何。东明在哥拉之门的工作进行得比较顺利，他提出要封印波鲁卡诺的邪气需要一把用对魔矿打造的剑，再加上他的咒文就能形成专门克制邪气渗透的"退魔剑"。艾奇依照东明的方法取得了退魔剑，而奥尔加那边肯维尔德的修理工作也接近尾声，万事具备，去波鲁卡诺处封印它的邪气吧。一到那里便不见波鲁卡诺，过一会儿盖德出现，他得意的告诉艾奇波鲁卡诺已经被他诱导向村子方向进发，等下就准备毁掉村子。正在这时奥尔加等人驾驶肯维尔德飞驰而来，展开了一场巨型兵器的格斗战，胜利当然是属于艾奇等人的。接着就要驱除波鲁卡诺的邪气了，打败盖德的召唤兽，用东明处得到的退魔剑艾奇成功得封印了波鲁卡诺的邪气，而后龙牙与芭叟赶到，迫于肯维尔德的强大威力，龙牙先摧毁了它，然后马上离开，波鲁卡诺恢复了自我，一切归于平静。这一天把艾奇搞得真够呛！



↑召唤兽也有血轮眼？



↑巨型兵器对决？

◆**流程：**

1、先去"雄叫びの洞窟"找尼妙，发生剧情。回哥拉之门接到任务，去雷之封刃堡传送到"朽ちた机械迷宫"。

2、走到先前那个有大机器人的地方，遇到奥尔加，剧情后往左走，进门到地下5层。

3、地下5层2区中右上的门有钻头打开到3区，3区右上进入地下6层。

4、地下6层中上左边电梯，然后直走可以就可遇到BOSS，打败它后得到"メカのコアパーツ"。回大机器人的地方触发剧情，然后返回

地面去哥拉之门。

5、在哥拉之门与东明对话，然后去瀑布右上的水塘钓鱼，到300P换个"对魔矿"。钓鱼方法请看研究部分。

6、用对魔矿打造一把剑，名为"魔曲剑"，在到钓鱼塘把剑给东明后得到"退魔の剑"。接着与东明对话，选"はい"，把赤魔石给他看，这样在第10天就能得到第二块赤魔石了。

7、到"雄叫びの洞窟"尼妙所在地接连发生剧情，打倒两个BOSS后选择散步，第七天结束。

第八天　苍之派伐的邂逅

◆**剧情：** 今天又要去拿第3把魔刃了。不过先要去会会东明，他告诉艾奇芭叟的附身术也能用退魔剑驱除，这个消息不错。不过还是先去找魔刃要紧。在雷之封刃堡告诉尼妙有方法驱除芭叟还她身体后，尼妙显得很高兴。几句话后进入第3把魔刃所在地"极寒的雪溪谷"。刚走进迷宫没多久就碰见两小孩，他们误会艾奇是"邪恶召唤师军团"的人，吓得一溜烟地跑了。无辜的艾奇对此摸不着头脑，只有继续走。不久后艾奇碰到两男一女的三人众，从他们的服装来看和芭叟的完全一样，艾奇认为他们就是刚才小孩说的邪恶召唤师军团，而三人众则怀疑艾奇是来此地干坏事的，几句不满之话后便大动干戈起来。还好后来冰释前嫌，大家都知道是彼此误会对方了。其实他们三人是来此地调查散发邪气的元凶，可是本来四人的团队，其中一个队员走失了，他们正在寻找。大家相互解释完后就各归各完成任务去了。



↑ 神秘三人众其实是召唤之夜2的主角们！

途中遇见刚才三人众所说的迷路同伴雷希，艾奇让他快去找自己的同伴们，自己则负责把那小孩送回到他哥哥处。小孩安全回到自己兄弟身边，他们对艾奇的误会也消除了。艾奇在迷宫的终点找到了魔刃，同时发现了盖德与芭叟，现在小孩们所说的"邪恶召唤师军团"是谁大家应该都清楚了吧！干掉芭叟的召唤兽后盖德欲出手协助，这时魔刃突然发生共鸣现象，这个迷宫开始震荡，盖德两人吓得撒腿就跑，艾奇趁此机会拿下魔刃。与三人众告别后艾奇回到工房，好了，就差一把魔刃了,加油，艾奇！



↑ 又是这两个家伙在作怪！

◆**流程：**

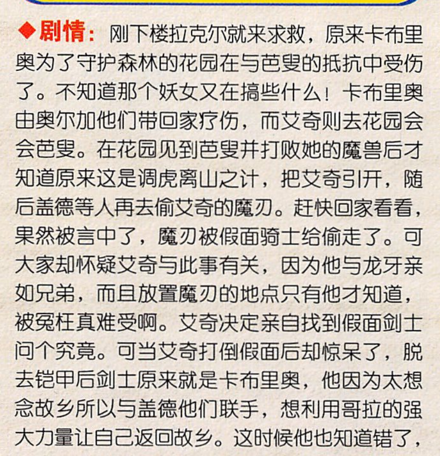
1、一开始就去哥拉之门，发生剧情。然后去雷之封刃堡，剧情后与布鲁尼德对话去新的迷宫"极寒の雪溪谷"。

2、注意冰面很滑。走到地区5会让玩家选择，选第一项地区6的BOSS为马库奥，选第二项为特莉斯。走入地区6发生剧情，BOSS战。消耗完马库奥的武器耐久度可得到"勇者の印"，特莉斯的话得到"勇气の证"。继续前进。

3、地区9发生剧情，打败一群狼后回到地区5与马库奥他们相遇的地方发生剧情后，回地区9继续前进。

4、地区10中间部分有三个宝箱，左边部分可到地区13。

5、地区13上去就BOSS战，获胜后得到魔刃，剧情后回工房，第八天结束。



第九天　无敌的右倾

◆**剧情：** 刚下楼拉克尔就来求救，原来卡布里奥为了守护森林的花园在与芭叟的抵抗中受伤了。不知道那个妖女又在搞些什么！卡布里奥由奥尔加他们带回家疗伤，而艾奇则去花园会会芭叟。在花园见到芭叟并打败她的魔兽后才知道原来这是调虎离山之计，把艾奇引开，随后盖德等人再去偷艾奇的魔刃。赶快回家看看，果然被言中了，魔刃被假面骑士给偷走了。可大家却怀疑艾奇与此事有关，因为他与龙牙亲如兄弟，而且放置魔刃的地点只有他才知道，被冤枉真难受啊。艾奇决定亲自找到假面剑士问个究竟。可当艾奇打倒假面后却惊呆了，脱去铠甲后剑士原来就是卡布里奥，他因为太想念故乡所以与盖德他们联手，想利用哥拉的强大力量让自己返回故乡。这时候他也知道错了，

PSP有什么了不起，希望所有任天堂迷们联合起来，抵制SONY货，把SONY赶出掌机界
尹博，17，男，071000，河北省保定二中高三年级11班，兴趣：所有任天堂生产的东西我都感兴趣

内疚不已，并把塔塔恩亲手给他的点心还给艾奇，因为觉得自己没资格收下这东西，还告诉艾奇盖德就在森林深处等他，随后便离开了。



↑背叛！

找到盖德，可艾奇又面临一个难题，奥尔加被盖德的召唤兽所控制，竟然对艾奇大打出手，不过艾奇最后还是用友情感化了他，使奥尔加恢复心智，并从盖德手中抢回魔刃，还击溃了他引以为豪的召唤兽。气急败坏的盖德想用禁术消灭艾奇等人，这时龙牙赶到，他对盖德让艾奇与奥尔加自相残杀的做法相当不满，吓得盖德仓皇而逃，龙牙走前关照艾奇今天就别去找魔刃了，好好休息明天再去吧！其实龙牙对艾奇等人还是很珍惜的，他舍不得抛弃那份真挚的友情，这都是命运在捉弄人。就这样一天又过去了。



↑龙牙依然珍惜与艾奇的友情！

◆**流程：**

1、出工房后先去山脚森林遇到受伤的卡布里奥。

2、剧情后去外部森林曾经打倒怪花的地方，见到芭叟，BOSS战后回工房发生剧情。

3、再次拜访打倒怪花的地点下方，见到假面骑士，打败他后发现原来是卡布里奥，继续往下走来到"归らずの森"。

4、在地区4右边的大穴落下来到地下4区，左边到底有个门要用钻头开启。往里一直走就能出洞。

5、继续走完就能遇见盖德与奥尔加，两场BOSS战胜利后发生剧情，回工房，散步，第九天结束。

第十天 忍者兄妹

◆**剧情：**最后一把魔刃将在今天人手！在大家祝福后艾奇刚想去新迷宫，雷之封刃堡就遭到芭叟的攻击。大家让艾奇快去找魔刃，这样就让他们顶着，最后的迷宫为"热气疼疼的温泉地狱"，里面到处是滚烫的温泉，在其中遇到正在泡温泉的忍者兄妹，所谓不打不相识，一战后他们道出了自己的不幸遭遇。原来兄妹两人中了其他召唤兽的诅咒，只有温泉可以暂时治疗他们的伤势，而且告诉艾奇魔刃所在地附近就有让诅咒他们的强力召唤兽，让艾奇小心。



↑忍者兄妹！

在迷宫最后终于找到魔刃，但那只会诅咒的召唤兽也出现了，艾奇最终还是赶掉了那只召唤兽，从而解除了忍者兄妹的诅咒，也得到了最后一把魔刃！与哥拉的决战就在眼前。



↑诅咒召唤兽。

◆**流程：**

1、工房后先去雷之封刃堡发生剧情，第八天时把赤魔石给东明看的话就能得到第二颗，并且在东明处可以恢复能量。找布鲁尼德对话来到新迷宫"汤けむり热汤地狱"。

2、迷宫中喷出的温泉可以用锤子打下去，这样能见度就高了。在地区8遇到忍者兄妹，开战。消磨掉他们的武器耐久度分别可以获得"忍者の极意その壹"和"忍者の极意その贰"。战后继续前进。

3、走到底就能看到魔剑，发生剧情后再回去拿魔刃遇到龙牙，激战后返回雷之封刃堡。

4、封刃堡出来后回工房，对话后选择散步对象，这次会影响到最后的结局，请大家根据自己喜好选择心仪的同伴。第十天结束。

第十一天 相互的告白

◆**剧情：**按照第十天选择人物不同，剧情也不同，与主线没什么大关系，篇幅关系，不作介绍。

◆**流程：**

1、出工房后就去森林，直接进入剧情，按照玩家第十天散步的选择不同，剧情也不同。完后第十一天结束。

PG变成半月刊，可以不用每个月苦苦的等了，希望期期能有光盘，祝愿编辑部里每个人都健健康康的，这样才能出质量高的杂志。
王瑶，20，女，300222，天津科技大学146信箱　阿蛮：说的是，为了杂志一定让身体健健康康的，光盘我们会每期都送的，同时感谢您的祝愿。

第十二天 信念创造奇迹



◆**剧情：** 最终决战就要打响了。正当艾奇要去封印哥拉，拉克尔等人又来求救，尼妙正在渐渐消失。艾奇赶忙来到尼妙所在地，原来由于芭叟对于尼妙身体的占有程度越来越大，所以尼妙便慢慢开始失去原神了。艾奇决定马上从芭叟那里取回尼妙的身体。艾奇找到东明，他说只要用芭叟畏惧的东西打造成的剑，再用他的咒文加入此剑中就能把芭叟驱除了。记得第六天芭叟说怕什么吗，就是水泡。艾奇便把水泡融入剑，东明便在剑中加入咒文成为"退魔剑改"。芭叟这时已经在雷之封刃堡，艾奇利用退魔剑解放了芭叟罪恶的灵魂，帮尼妙取回了身体。



↑ 诅咒召唤兽。

接着就要去封印哥拉了。门前遇到龙牙，他迫于自己的宿命违心地要阻止艾奇封印哥拉，但似乎他的力量已经阻止不了艾奇了。这时卑鄙小人盖德又玩弄起了劫持人质的游戏，他要艾奇交给魔刃，不然就对塔塔恩下毒手，为了要得到哥拉的力量盖德已经变得狂暴不堪了。正当众人僵持不下时突然天空劈下闪电，大家都一下子昏厥过去。



↑ 龙牙又来阻止！

当艾奇醒来时只听有人说："到此为止吧！"只见林丽慢步向自己走来，此刻的她看上去相当诡异。林丽责怪龙牙办事不利，心怀仁慈，她看出龙牙已经开始动摇，不希望哥拉复活。林丽看来和龙牙他们是一伙的，而且她看上去更像所有事件的幕后策划者，这小妮子真不简单，林丽向艾奇说明，所谓魔刃是哥拉的力量源泉，艾奇具有变身能力因为他体内有哥拉灵魂的碎片。她和龙牙的任务就是帮哥拉找回这些东西，并让哥拉用艾奇的身体重新复活。现在已经很明朗了，林丽和龙牙2年前到村子本身就是为了这个目的而来，所以一开始也就有龙牙让艾奇带他去哥拉之门的事情。林丽接着说自己也想同龙牙一样帮助艾奇他们，可是……突然林丽魔性大发，龙牙说这是契约的影响。原来林丽和龙牙都是曾经想摧毁村子的邪恶男库连的召唤兽，库连后来被同样身为魔刃使的艾奇之父所杀。所以林丽和龙牙要为主人库连报仇，同时完成主人生前的遗愿，还没等艾奇反应过来，林丽就带走了塔塔恩和奥尔加，与艾奇约定在哥拉之间见面，用四把魔刃作为交换两人的条件，随后就消失在哥拉之门内。



↑ 魔牲大发的林丽！

工房之中，村长道出了魔刃使的由来，所谓魔刃使是在很久以前，几个召唤师想集合力量召唤出最强召唤兽哥拉，但不幸失败，哥拉的灵魂有一部分进入其中一人体内，他就是艾奇家族的祖先，同时被不完全召唤出来的哥拉根本不受控制，也不能送返原来世界，最后那个得到哥拉部分灵魂的人就用哥拉的力量源泉－魔刃击败了它，但失去肉体的哥拉并没彻底消失，他的邪气依然在蔓延，所以就用魔刃把这些邪气给封印了起来。话后艾奇就要去救被林丽劫持的塔塔恩他们了，在哥拉之门前大家都为艾奇打气，而贝鲁克师傅的打气方式很特别，他竟然让艾奇与自己的召唤兽打一场，结果艾奇胜利了。作为师傅贝鲁克很满足，因为他的徒弟已经具备封印哥拉的实力了。在大家的鼓舞下，艾奇毅然走入哥拉之门，向最后的重点冲刺。

在哥拉之前，林丽出现，她说要等哥拉复活后才能把塔塔恩他们交给艾奇。在哥拉面前，林丽说出自己和龙牙是哥拉的眷属，由于魔刃使封印了哥拉使得他们的力量被大大削弱。可当库连知道此事后便答应他们让哥拉复活，所以林丽和龙牙成为了他的召唤兽。林丽要求艾奇把四把魔刃统统给予哥拉，让其复活，为了奥尔加他们艾奇只有照办，但同时他利用通信机与卡布里奥取得了联系。当送到第三把魔刃是卡布里奥和尼妙出现救走了塔塔恩他们，林丽见此气愤不已，与艾奇兵戎相见，可是她显然敌不过艾奇，最后只能用美人计装可怜夺走了艾奇身上最后的魔刃，哥拉终于复活了！



↑ 痛苦的林丽！

库连的灵魂也在哥拉体内，他其实是想自己得到哥拉力量，并不是可怜林丽他们，他骗了龙牙和他姐姐，复活后的库连得到了哥拉的力量，变得强大无

最近对《力量职棒口袋版》十分狂热，不过由于本人严重缺乏运动细胞及是外语方面白痴，以至常止步于甲子园决胜战，望天下各强人指导在下卢宏飞，20，男，100013，北京安外和平里北街22号中医药学院2002（1） 阿蛮：俺也是棒球爱好者啊，终于找到知音了。熟练掌握手动控制是通往成功的关键。

比,艾奇的武器根本伤不了他！幸好卡布里奥与塞拉伊德及时赶到，传送艾奇到门外！东明给予艾奇光之结晶,用这个打造出的武器可以击败库连！艾奇带着光之结晶打造的武器，同伴们的祝愿与希望,再次进入哥拉之门挑战库连！

这次艾奇终于打败了库连，不过他竟然借住林丽的身体再次复活，这时龙牙赶到为艾奇助威，其他同伴也在用心为艾奇加油，为了大家能幸福生活，也为了让林丽，龙牙和哥拉这些被人利用的召唤兽脱离苦海，艾奇再次举起了剑！而此时哥拉也被艾奇感动，把自己的力量给予艾奇，变身成超强魔刃使的艾奇终于用正义之刃终结了库连的罪恶！而失去库连控制的哥拉开始暴走，关键时刻艾奇把自己身上的哥拉碎片还给哥拉，如此哥拉就成完全体，他也能自己控制力量了。哥拉的原形是个可爱的小男孩模样，真是不可思议。一切都已经结束了，艾奇拯救了这个村子，虽然失去了变身的能力,但相信艾奇会比以前更幸福！



↑原来真正的哥拉这么可爱啊！

◆流程：

1、工房后去"雄叫びの洞窟"尼妙所在地，发生剧情。而后往右，遇见东明对话回工房，用道具"涡潮のエビバサミ（打倒常夏の海洞窟内敌人可得到）"打造一把剑，名为"涡潮大剑"，把此剑给在钓鱼塘旁的东明，他会给你"退魔の剑改"。

2、随后去森林触发剧情，直接来到雷之封刃堡与芭叟对决，胜利后尼妙取回身体。

3、回工房，调查穿边得到魔刃。下楼剧情完后来到哥拉大门，龙牙赶来，又是一战，随后大量剧情。

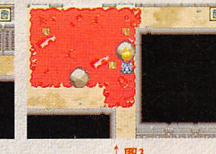
4、准备好精良武器，武器打造参看"热脑研究"，道具也备点，随后与贝鲁克对话，选"はい"发生剧情。

5、剧情后来到哥拉之门，又是一大段对话，打赢贝鲁克的召唤兽后就能进入哥拉之门了。

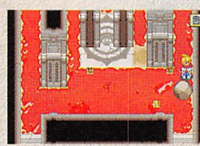
6、地下1层1区把两块石头分别推在两旁可开启当中的门。

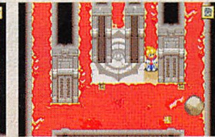
7、地下1层3区先把当中的石头推到图2位置，然后往右走可以落到地下2层1区，拐几个弯后出门又到地下1层3区的右下，如图3，把两颗石头推到两旁就能开启大门。


↑图2

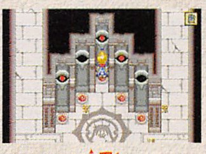

↑图3

8、到地下2层3区先贴住左边向上，再向右，向下，碰到石头。把石头推到图4的位置，然后往左，往上，往右，再往下到图5的位置，走到当中往上就能直接进门。


↑图4


↑图5

9、进入地下3层1区，往下走进门来到地下4层1区，用锤子把五个灯敲成图6的样子，随后门打开，进入地下5层1区。


↑图6

10、把石头推过红色水晶，并沿旁边红色道路往下推，再进入右上的门就能通过地下5层1区。

11、地下5层2区遇见林丽，随后一大堆剧情，最后打败她，可惜哥拉还是复活了。主角的武器对哥拉毫无效果，死撑几个回合后发生剧情，逃出门外，对话后得到"光の结晶石"，回工房用此道具打造武器，这把武器就能对最终BOSS造成伤害了。

12、来到哥拉门前，与塞拉伊德对话可以直接传送到最终BOSS地点，一切准备就绪开打吧！BOSS两次变身，用你的实力去超度他吧！胜利后游戏结束。





通关后游戏还能继续，隐藏要素等请看"热脑研究"。

~全文完~

文/转生之炎
编/雪人



继去年5月《零点行动》发售以来，时隔一年，续作《零点行动SP》终于来到我们面前，整体剧情依旧曲折而大气。但因为这是一款文字AVG类型游戏的缘故，所以深入接触它的人不多，但是作为一部悬疑推理式的小说来说，其峰回路转的结构仍然相当引人注目，错过可惜。

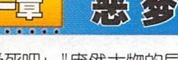
GBA		
FUUKI	AVG	128M
2004.04.29	5040日元	1人用

前情提要：常光寺ナゴム，一个普通得不能再普通的14岁中学生，父亲是有名的科学家。在一次遇袭事件中，猛然发现围绕着自己生活的竟然有那么多巨大的秘密，父亲的离奇死亡，神秘组织的追击，姐姐不是人类的恋人，在不懈的调查中，ナゴム终于发掘出"父亲死亡的真相"，以为一切风平浪静了，身边却突然降临了更加神秘的一群某个组织的成员，ナゴム的第二个敌人，是威胁着全人类生命的宛如上帝的对手。





最后重温一下操作，R键调出情报菜单；L键看以往剧情，方向键↑翻页。START进入记录画面。




第一章 恶梦

"受死吧！"庞然大物的异形出现在主角ナゴム的梦中，将他猛然惊醒。



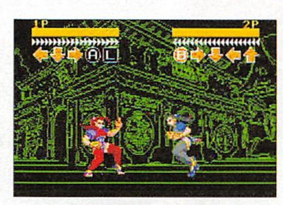
2005年07月20日
上午11点05分

"喂！"旁边一声大喊打断了我的思路，原来是关口シン，我的朋友，班级成绩第一的人，不可以以常人眼光判断的家伙，"做什么呢？""只是……在想一些事情。""在想新来的老师？""不是啦！"

"还说不是呢。"角川ツトム突然冒了出来，他也是我的朋友，游戏高手，我们3人被称之为"密友三人组"，当然是关系很好的伙伴了。其实，我是在想我年幼时去世的母亲，当然，学校里的同伴是不知道这些事的。这时出口エイジ也来了，他是今年春天才从邻班转来的学生，是个给人不可思议感觉的人。

下课后，我和角川ツトム去了游戏机室，去现在最流行的"王道"对战游戏。





2005年07月20日
下午01点30分

迷你游戏1： 对战GAME

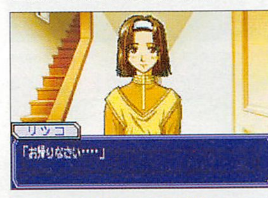
规则： 很简单，在限定的时间内按照屏幕上方提示的按键依次输入即可，只要完成速度比对手快，就会先制发动攻击。4回合赢得胜利。

结果又被ツトム打败了，这时三船アイコ却出现在游戏厅，她是我从小的玩伴。游戏自然玩不成了，ツトム和シン离开后，アイコ开始和我谈起关于我母亲的事。

其实，我听说母亲是自杀身亡的。

从爸爸和姐姐那里，我听说妈妈是因为生病而去世的，但事实不是那样，昨天傍晚，我才在奶奶们的"井户端会议"上第一次听到这个事情，虽然不是很详细，但是确实听到了，是"自杀"，昨天，我还是半信半疑，但今天却从我这个青梅竹马的女孩这里得到确切的消息。但是关于妈妈自杀的理由，她也没有听到。

回家了，姐姐常光寺リツコ正在家里，在我幼年母亲去世后，她像妈妈一样照顾着我。给姐姐看了我的成绩单以后，我就回到二楼自己的房间里。





2005年07月20日
晚上09点25分

携带电话突然响了起来，原来是シン，他一定要我出去见他，奇怪。

2005年07月20日
晚上09点50分

我终于轻手轻脚溜出家门，2个好朋友已经站在大门口了，原来是他们听说了"学校里有幽灵出没"的传闻，班长长尾アキナ说夜晚的音乐室会突然飘出钢琴的拉奏声，不信鬼神的2个好友决定去一探究竟，我也只好被拖着去了。这时アイコ却突然跑了出来，原来她也看到我们在这里谈话了，听说了长尾拜托我们调查幽灵的事，她也坚持要跟去。





2005年07月20日
晚上10点05分

来到学校时长尾已经等在校门口了，按照他的方法，我们从里庭的科学室窗户溜进了校舍，这里ツトム又和アイコ关于游戏的历史长短争论了一番。据说幽灵会在9点出现，于是，我们就在科学室吃了点点心，紧张地等待那个时刻。





2005年07月20日
晚上11点57分

我们屏息凝气等待着那个时刻。果然，从音乐室传来了钢琴的琴声。我们立即蹑手蹑脚地离开科学室，上了2楼，最后由シン轻轻地打开音乐室房门。

很奇怪地，钢琴的声音在我们开门后嘎然而止，钢琴前面也没有人！突然间，音乐准备室的门传来被打开的声音，接着是在走廊里行走的声音，正要准备追下去时，从另一侧也传来了脚步声。我和长尾向着3楼追去，而シン3人则向1楼追去。我们一直





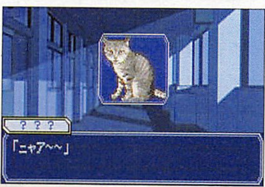
朝着脚步声拼命追去，但却没有看到人，难道真的是幽灵？！脚步声上了4楼，但校舍通向4楼的楼梯有两处，一处在校舍最前端，一处却在校舍最后端，我和长尾只好兵分两路向上追去。突然，一只猫横在了路中央，脚步声也跟着停止了。我和随后追上来的长尾哭笑不得，难道是猫会弹钢琴？想不通的我们再次来到2楼音乐室调查钢琴，结果，长尾在钢琴下发现了一台收录机，而且还是自动翻面重播的，原来是音乐老师把磁带忘在了收录机里，而收录机被设定在12点进行自动播放，但收录机不能分辨白天晚上，于是，到了晚上12点，它也开始自动播放里面的钢琴曲磁带了。

"等等，关于死人的事情还是有的，我还在这里试练。"突然从身后传来一个声音，我小时候死去的妈妈タイヲ竟然就站在

我是来回答VOL.16上一位读者的问题，GBA口袋妖怪蓝宝石的大师球是在阿田市的水兵团基地里得到，在一间房间的尽头能得到，但要小心雷电球。兰顺文；14；男；547000；广西河池市金城江区新建路271号；兴趣：看《PG》、画画







眼前！"回忆起来了吗？"她看着我，"这就是我的能力。你知道，我已经不存在于这个世界了，现在你看到的是我残存的思念。"虽然现在没有时间详细说明，但她却说"请觉悟吧"，并说我已经卷入了某种事件，因为我持有某种"力"，所以必须接受自己的命运。正说着，妈妈突然消失了。





"喂，在这么短的时间也能睡着呀！"突然，长尾叫醒了我，刚刚那是做梦啊？调查完了整个事件，我们各自回家。回去自然被担心得要命的姐姐说了两句，姐姐一直在大学从事人工智能的研究，下个月就要举行发表会了。

"怎么脸色不好？"姐姐看着我。我告诉姐姐我听说妈妈是自杀的，并追问妈妈死去的真正原因。拗不过我，姐姐告诉我妈妈是因为受不了病痛而自杀，可是我还是抱有疑问。看姐姐不愿意再说，我只好一个人回屋睡觉。

难道我看到母亲也是幻觉吗？我对于自己即将卷入的复杂事件并没有心理准备。



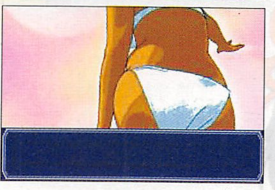
第二章 展开

2005年07月21日
上午9点

一大早就被要出门的姐姐叫醒了，大概正在为即将发表的研究成绩而努力吧。而爸爸也有2周没有回家了，我昨天见到的到底是什么呢，是梦吗，还是真正的幽灵？如果说是梦的话，我当时并没有睡着啊，那么说……真的是幽灵吗，或者是一种不可理解的心灵现象。在得知了"妈妈是自杀的"这一消息后，我的思考也受到了影响。但是，"幽灵"的出现和妈妈的自杀原因一定有着某种关系吧。而且，姐姐昨晚一定对我说了谎，我一定要弄清楚妈妈真正的死因。

向アイコ打听妈妈的事情也一无所获，又不想一个人闷在家里过暑假，就给シン打了个电话约了大家一起出来游泳，结果在泳池里又遇到了アイコ和长尾两人，大家争论了一番关于幽灵的话题，最后把目光集中到泳池边





一个漂亮的女孩身上，开始争论起她到底是不是模特。暑假的第一天就这么过去。正要和シン告别回家，突然，头脑中传来一个声音。

"想知道母亲的事的话，就跟着来吧……"

回头一看，原来是刚才泳池里的外国女孩，难道刚刚的话是她传给我的么，转眼间她已经离去，我立刻追上了去。突然，空中一个巨大的铁球却向我飞来。





迷你游戏2：躲避铁球

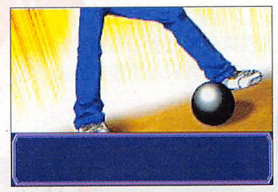
规则：通过按十字键的"左、右"来控制角色躲避空中飞来的铁球，运气成分大于技巧的小游戏，输了也没有关系。





最后还是被铁球砸到，奇怪的是，我却一点也不觉得疼痛，突然间，我发现我的身体已经全

部变成了钢铁！





"没什么奇怪的,这就是你的能力,"女孩突然出现在我面前,"我是ジーン，你母亲的朋友。"

被袭击的紧张感解除后，身体也恢复到原样，因为街道上耳目众多，于是她把我带到一个正在建设的工地上谈话。原来刚刚操纵铁球的是一个叫做ケネス的人,一个拥有念力的超能力者。是他引发了我"肉体催眠术"的超能力，将自己身体变形为其他物质，而这也是最珍稀的一种超能力。刚刚我能够听到ジーン的声音，就是我也是他们同伴的证明。"我们都是超能力者,只不过拥有的能力种类不一样而已,"这个名叫ジーン的女子，她的能力是"千里眼"。





最后，ジーン告诉我我的母亲也是相同的超能力者，我所见到的母亲的"幽灵"，其实是她留下的残存思念。同时，她还告诉我妈妈并非"自杀"，而是"他杀"，而下达暗杀指令的，正是政府的某个重要人物。原来，以前母亲协助过政府许多常人解决不了的事，比如替警方抓捕知道名字，却无法进行抓捕的罪犯，最后却遭到了暗杀。虽然身为母亲的同伴，ジーン告诉我，超能力者之间也是有着他们的"规则"的，就是对于泄露自己能力的同伴，即使他被杀，超能力者组织为了维护其存在的秘密性，也不会施以援手的。

ジーン还告诉我，超能力者是有着一个叫做E-gro的巨大本部组织的，他们两人只是接受了本部命令，来到日本来寻找超能力者,为了和巨大的敌人战斗。这个巨大的敌人，就是被称为"ゲーマー"的物体，它有着毁灭人类的企图。





大脑一下子接受了那么多闻所未闻的东西，我也不知道自己该不该下决心相信他们了，但是这样的情况下如果拒绝做他们的同伴会被杀掉吧，我这样想着，选择了加入。

"请保守我们间的秘密，如果背叛的话，就是你的死期。"

听了这种话不禁让人心头发毛，ジーン又提出要再试试我的能力，奇怪的是，由于身体变质，所以刚刚的伤居然都恢复了，突然间，ジーン用她的能力将我捆了起来，要这样试探我的能力，不过我让身体变硬后很快挣断了绳子（第一项），证明了自己的能力后，终于对自己的超能力有了一点实感，和ジーン告别后我就回家了。





2005年07月21日
晚上08点00分

回家的时候发现爸爸的助手三田先生来了，本来准备做外科整形中心医生的他，在得知了爸爸所做的研究后，竟然转学了理工，真是个不可思议的人。原来他是来替正在研究所埋头苦干的爸爸拿替换衣服的。好不容易留他下来吃晚饭，席间，大家谈起了关于幽灵和超能力的话题，我则犹豫着要不要将自己是超能力者的事告诉三田先生。考虑到和ジーン的约定，我琢磨再三还是决定隐瞒（选项1，选2是告诉家人关于自己超能力的事，虽然家人不信，但夜里还是会被窗外的飞刀暗杀，GAME OVER。）

2005年07月21日
晚上09点20分

ジーン和ケネス突然来到我的房间，原来他们是担心我不能掌握自己的能力而做出奇怪的举动而来。在他们看来，人类总是追求于某种想象意义的生物，而



我的能力则取决于想象，如果我能够将自己变成透明的身体，就可以悄悄地潜入到女孩子的洗澡间，但事实上我无法想象透明人体是什么样子，所以我就没法将自己变质透明化。而E-gro在某种程度上就是一个暗杀组织，虽然我认为这是犯罪，但这在ジーン的理论里，战争里，士兵与士兵之间也是杀人，但并不算犯罪。其实，我们也不过是"士兵"的一种，而我的能力，在他们看来也不过是一种"战斗力"，而我们的对手，就是被称之为"ゲーマー"之物。虽然ジーン称其将很快就要灭亡人类了，但大多数人类却并无所知，不过我对于这种超出理解范围的东西实在很难产生敌意。

ジーン告诉我，上一次ゲーマー想要灭亡人类已经是几千年前的事了，人类不同于其他生物，有将事件传承后代的手段，而超能力者也能用"残留思念"将自己的想要留下的意志几千年、几万年地用"映像"流传下来。而E-gro的本部就有一块不可思议的石头，记录着过去发生的事，包括ゲーマー对人类的袭击等情报也是从中获得的。ジーン随后告诉我，ゲーマー攻击人类的方式通常是洪水、地震等天地变异，或者是用一种超出人们想象的能力使机械失控，所以能够对抗ゲーマー攻击的也只有拥有各种能力的超能力者了，这也是强者保护弱者的需要。摆在面前的有两条路，一条是放弃抵抗100%的死亡，而另一条路却还有活下来的希望，这对于我来说实在没有选择的余地（PS：三个选项一样的内容，果然没有选择的余地啊- -）。

虽然说是与ゲーマー战斗，但并非直接的交手，只要保护人类不被ゲーマー杀害就可以了。但ゲーマー的目的似乎并不是灭亡全部人类，它会选择极少的一部分人类，作为沐浴在光之下的不死身





一样将历史延续下去。ゲーマー的攻击开始时，拥有300多名超能力者的E-gro组织，在商人和科学家的帮助下，发明了令"光"增幅的装置，即被称为"诺亚"的石头，它就能保护人们不受伤害，但是，虽然这个装置已经被完成了，但却被盗走，不过ジーン最后一次感知到"诺亚"的位置，就是在日本这个国家，所以ジーン判断，它是被一个超能力者带到日本来了。根据ジーン的感知，这个国家有包括我在内的5名超能力者存在，而其中一定有一人掌握着"诺亚"，虽然人海茫茫，但能力者之间会相互吸引，不过也许碰上就是敌人。

由于我无法对自己不知道的敌人产生敌意，所以暂时拒绝了ジーン他们关于帮助E-gro组织的请求，看时间不早了，ジーン决定先回酒店，走前，她把自己的联系方式写给了我。

第三章 不死

2005年07月22日
上午09点20分

一大早就接到长尾打给我的电话，原来是约我游泳，不过想到ジーン的事我还是把它推掉了，刚转身电话居然又响了起来，一接，原来是ジーン打来的，她硬要我立刻出来，说有重要的事情，没办法，只好早饭也没吃出门了，ジーン与她的搭档已经等在门外，她告诉我能力者的力量来源于精神力，拥有较强想象力的能力者会比较强大。





跟随ジーン来到旅馆，一起商量如何在剩下的4名能力者中找到偷盗"诺亚"的家伙，ジーン告诉我们从总部送来了一个情报，"在日本有一个滥用超能力的人"，具体是谁还不知道，不过他的恶念力却能被感知到。不过，虽然ジーン有千里眼的感知能力，不过她的能力对于有自主意识的东西来说是发生不了作用的。遵循着"能力者会相互吸引"的法则，加上我也是日本人，ジーン希望我能协助他们找到这个乱用能力的人。同时，ジーン他们调查了最近发生在日本境内的"不可思议的事件"，发现了其中一桩"狗连续袭击人类"的可疑案件。案件中袭击人类的狗并不是患有狂犬病的性格暴躁的狗，而是人类饲养的普通狗，他们怀疑这于其他"能力者"有关联，并且，事件发生的时间和地点也颇为引人注目，据记录，事件第一次发生的地方是在今年4月24日的C市，接着整个5月同样的事连续在C市发生了4起，到了6月，事件又转移到B市连续发生了4起，而到了现在7月，这个事件又已经连续在A市发生了3起了，而且都离这条街比较近。看

天下的美食我要尝，天下的美酒我要品，但——美食+美酒<好游戏。好的游戏我要一生爱你千百回。
修国彬；18；男；164300；黑龙江省黑河市龙滨花园小区3单元2号楼；兴趣：玩好的游戏、穿好的装备

起来整个事件就像狂犬病一样，以C市为中心向着各地扩展，实际上，是由C市开始，呈一条直线状向A市附近的这条街延伸过来。这样奇怪的事只能用超能力者间的"法则"来解释：即超能力者之间会不自觉地相互吸引。而那些狗也很可能是受能力者操纵而袭击人类。对入这个滥用超能力的同伴，ジーン的看法是"如果不能让他协力来保护人类,就让他死了比较好"，不过我不赞同，突然想起还和朋友有约会,于是我就先告辞了。耳边,ジーン又在提醒我注意收集情报了,不过因为我是这条街上的住户,打听起情报来自然要容易一些。



2005年07月22日
下午00点05分

回家发现长尾アキナ都还没来，赶紧吃了午饭。

2005年07月22日
下午01点05分

长尾来我家找我谈话，两个人又谈起了"幽灵"的话题。她竟然说她也见到幽灵了，是"已经死去的人却还活着"，搞得长尾也不知道自己所见的究竟是"幽灵"还是"僵尸"。原来，昨天长尾在游泳完回家的途中，看到住家附近有一位大叔去世了，但奇怪的是，尸体却行踪不明，更奇怪的是，长尾竟然看到他走进了仓库。



为了求证此事，我和长尾アキナ大着胆子向她所说的那个仓库进发了，这座已经废弃的仓库显得十分安静，走入之后，发现里面十分昏暗，突然间，黑暗里冒出了一个中年男子，质问我们为什么要来这里，幸好头脑灵活的长尾敷衍过去了，不过我们还是很快被赶出了仓库。可是，已经废弃的仓库为什么还有管理员呢，我和长尾都感到非常奇怪，虽然有很多事还不明白，但是今天的调查就到此结束了。

2005年07月22日
下午05点20分

最近每天都被卷入不可思议的事件中，所以很快就疲倦地睡着了。第二天一大早就接到ジーン的电话，称又从总部得到了重大情报，于是我立刻前往ジーン的旅馆。

2005年07月23日
上午10点20分

没想到昨天和长尾去调查幽灵的事居然被ジーン的同伴发现了，这家伙居然说我不去调查跑去和女孩子约会。ジーン告诉我从总部来的信息都被传送到一张CD里，正说着，外面突然传来旅店服务员的一声惨叫，大家立刻赶了出去，竟然在洗手间里看到服务员被分尸后的尸体！而这个服务员5分钟前还进过我们的房间！这样突然通知警察的话，十有八九我们立刻会被逮捕。很明显，这是我们的敌人所做的，现在我们必须马上做的就是抓住真犯人。

整理一下情报，这个人是得到ケネス的许可后进入房间了，而当他离开5分钟后就听到了他的



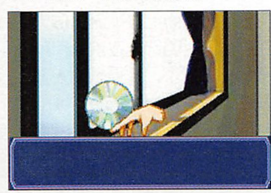
惨叫，然后在短短几秒钟内被害人就被分尸，不能不让人感到非常奇怪。多调查几次尸体后，从被分尸的断面上发现流出的血液并不多，说明尸体在被分尸前就已经被杀害了，难道是有人在操纵尸体做事么？虽然ケネス的能力能够像操纵人偶一样操纵尸体，但绝不可能让其开口问候其他人，所以绝不可能是ケネス所为。这时ジーン突然想起了一个关于"操纵尸体的能力"的事，这种能力能"偷取"到"死者之脑"。不过虽然ケネス不能使尸体开口说话，但是用他的能力把尸体的身体部分组合起来，使它看起来"还活着"还是可能的。



为了不成为替罪羊我们收拾掉了尸体，我们准备换衣服悄悄离开这里，虽然被分尸的尸体的右手没找到，不过ケネス还是让我把尸体的血擦掉，然后用自己的能力把身体的部分组合起来，并操纵它走向"适当的地方"。由此，我突然联想到真犯人也许是利用操纵尸体的能力去操纵了狗的尸体去袭击人类。这个推论让ジーン吃了一惊，不过她还是决定先给我看总部发来的情报CD，就在这时，ジーン猛然发现刚刚还放在桌面上的情报CD竟然不见了！使用了自己"千里眼"的能力，ジーン看见一个"小物体"正在运走CD，而这个"小物体"，就是服务员尸体上那只失踪的右手！它拿着CD跳出打开的窗户逃走了，看来，将杀人罪嫁祸我们并不是犯人真正的目的，而用"手"拿走这张情报CD才是犯人的最终意图!而且看来,敌人也能够"盗听"到我们用心灵感应交谈的内容，



能力者间用念力进行交谈，无论哪一个都可以听见，方便与不方便，真是一把双刃剑哪。



这时我突然想起长尾所提到的她见到的"幽灵"，说不定它与这件事有联系，我决定继续调查那桩"幽灵"事件。今天是我第一次这么近距离接触尸体，晚上回到家后，也久久不能拨开思绪。

2005年07月23日
晚上08点00分

再次接到长尾的电话，她说她又在住所附近看到"幽灵"在走路了！这一次，"幽灵"潜入了学校，为了一探究竟，我把这事用心灵感应告诉ジーン后，和长尾向学校赶去。

2005年07月23日
晚上08点15分

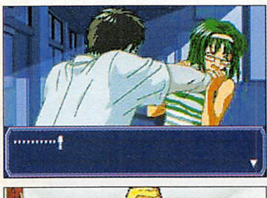
长尾已经等在校门口了，和她一起从科学室的窗户潜入了学校里。我们把校舍搜了个遍都没看到人影，而且所有的教室都被锁上了，也无法进入，唯一能进入的就只有2楼的音乐室和刚刚的科学室。随后，我和长尾由两翼的楼梯分别包抄搜索，最后，长尾先我一步进入了音乐室，担心这家伙卤莽行事的我立刻尾随她进入，但是，先前进入音乐室的长尾却失去了踪影，我急得大喊起来，原来，这家伙是进入旁边的整备室调查去了(吓死人了)。最后，我们来到刚刚的科学室。突然，一个体形巨大的男人瞪着血红的眼睛出现在我们面前，大吼一声向我们扑来，紧紧地卡住了我的脖子，惊慌中，我赶紧用能力将手硬化攻击这个男子，但他好像不知疼痛般毫不松手，在他的紧掐中，我的意识越来越模糊，终于，我用最后的力气让自己手腕的力量POWER UP，狠狠地给了他一击切断了他的手腕，然后飞快逃走。逃跑途中，它双手还死抓着我不放，我扯下它扔掉了，同时脑海里嗡嗡一片，那就是长尾所说的"幽灵"！活着的死人真的存在！！



然后我突然发现，长尾不见了！我返回楼道间和音乐室，都没有见到长尾，正当我心脏因紧张而剧烈跳动的时候，突然在楼道尽头传来长尾的一声惊叫，原来是刚刚追击我的那名男子竟然转而袭击长尾！我在长尾没有看到的情况下，用能力将敌人打倒，随后，我们一起逃出了学校。

2005年07月24日
凌晨01点40分

终于回到了家，很快过去了一夜，第二天，我把事情告诉了来住所的ジーン，大家正在用心灵感应商量着去仓库一探究竟时，长尾竟然不敲门就跑了进来，还大喊着"不可以去"，令我们更惊奇的是，她竟然能够听到我们用念力交谈的内容，难道长尾也是和我们一样的"能力者"？！

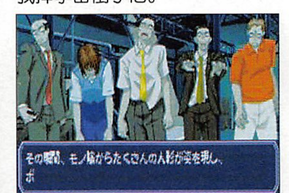




把关于E-gro的事告诉长尾后，我们也知道了长尾的能力是能够做"预知之梦"，她反对我们去仓库，是因为她梦见了"僵尸"袭击我，不过，长尾的梦是无法选择对象的，所以她也不可能用这个能力去赌马了。经过ジーン分析，长尾是梦见我一个人被袭击，可是如果我们大家一起进入的话，也许事情会有改观。

2005年07月24日
下午04点50分

我们4个人一起潜入了仓库，果然，如长尾所梦见的一样，一群僵尸向我们袭来，黑暗中，操纵着这些家伙的能力者用念力和我们对话了，他称他并不是偷走"诺亚"的人。但是对于恶用超能力的家伙，我们决不放过，除非他能够放弃滥用能力成为我们的同伴。这家伙竟然满口答应。"不过，要成为我的同伴可没这么简单啊"，他回答，"因为我的同伴都是死去的人啊！"说完这一句话，他立刻发动了僵尸袭击。而且，这些攻击我们的僵尸，连ケネス的能力都无法操纵。这时，我却发现这白天见过的那名男子没有出现，难道他已经化装成僵尸混迹其中了(被袭击时选择ジーン--ジーン发展剧情)，运用ジーン的"逆探知"能力，我们找到那名操纵者，就是"正面"的男子，我挥拳击倒了他。





不知大家知不知道，在水浒神兽中，刚进入水伏魔塔前的水洞，左边的那个天山雪莲可以无限次的捡到，这比PG上提过的99个天山雪莲要好的多。刘洋；15；男；276004；山东省临沂市兰山区焦庄居委300号

原来这名超能力者名叫秋山，因为在日本这个实行火葬的国家里找不到可供操纵的尸体，所以这个叫秋山的家伙就杀了活生生的人来进行操纵，正当我们商量如何处置这家伙时，他却操纵僵尸抓住了长尾，并威胁如果ジーン敢开枪射击他的话他就操纵僵尸拗断长尾的脖子。没办法，ジーン只好扔下了枪，可是这家伙却抓起地上的枪，自以为是地射击了ジーン。但是他没有想到的是，ジーン已经在枪上做了小动作，秋山不但没有打中ジーン，反而伤到了自己头部，这下，就算他不死也无法使用能力了，而我们也离开了这个满是尸体的地方。





后遗症是：回到家后，我一点吃饭的胃口也没有了。

第四章 狂犬

2005年07月26日
上午08点20分

一大早拿牛奶回家的姐姐从アイコ的妈妈那里听说了一件事，伊东先生在行走时被袭击受了重伤，现在已经被送到医院去了，难道这和最近流行的"谜之狂犬病"事件有关吗？可是，能够操纵尸体的人已经被我们消灭了啊。听姐姐说，事件就发生在昨晚，アイコ今早目击了伤者后，就叫来急救车把他接走了。这时突然门铃响了，原来是关口シン和角川ツトム来找我玩，大家聊了一阵关于狂犬的话题后就离开了。随后，我就来到学校找アイコ打听狂犬袭击人类事件。



刚走进校舍就遇到体育老师大本先生，不过即使向他打听也不会从这个除了体育其他什么都不关心的老师那里得到什么有用的情报。最后终于在体育部找到了アイコ，但是她正忙着，要傍晚才有空，我就只好先把这个消息向ジーン报告了。ジーン告诉我总部又寄来了新的情报CD。根据调查，狂犬袭击人类的现场有3个，但是，被感知到的"能力者使用能力的时间"和"事件发生的时间"相差1小时以上，说明这一次的能力者甚至能够使用类似"时限装置"的东西。正好，アイコ的学校活动也结束了，为了获得更多情报，我们又向学校赶去。

アイコ告诉我们，早上，她正在散步的时候，突然听到前面的女人一声惨叫，原来她被一个很大的狗袭击了，她急忙叫了救护车，而当时在场的还有旁边车上睡着的一个大叔。不过アイコ说她因为忙着救护伤者去了，所以也根本没有注意到当时的时间。



送アイコ回家后我也回家了，却发现ジーン两人已经在我的房间里等着我了。我向她汇报了从アイコ那里打听到的情报，ジーン也觉得那个"旁边车上睡着的大



叔"很可疑，不过ジーン也带来了几个新的情报，一是这2个月来袭击事件的受害者全部都是年轻的女性，二是全部都是喉部受伤，第三点是袭击人类的狗在事件发生后都失去踪影，第四点是完全看不出对方的目的，也就是说，找不到"犯罪动机"。ジーン通过搜查资料，发现20年前的昭和时代还发生过类似的事件，不过那一次据说是人类袭击人类。看来最近发生的袭击事件和20年前的事件有联系，于是我们兵分两路，我和长尾前去找アイコ调查"睡觉的大叔"。而ジーン他们则去调查20年前的事故。

2005年07月27日
上午08点40分





姐姐一大早就出门了，好机会，我立刻赶到アイコ的目击现场--伊东先生的家附近去调查情况。伊东先生的家就在三田先生的家附近，而我正好碰上了三田先生，从他那里得知原来警察也向他询问过相关情况，狗是一种很温顺的动物，突然袭击人类，一定是受了某种操纵。没有打听到什么实质性的情报也只好回家

可文兄走了，我决定每年7月1日给他烧一柱香，并默哀3分钟，祝他一路走好。
彭逸敏；18；男；200065；上海市延长西路633弄26号302



了。刚到家长尾和ジーン就来了，原来是她又做了"预知"的梦了，而且是关于我姐姐被狗袭击的梦！时间就在"有火烧云"的傍晚，而地点大概是2丁目的工地现场附近。这时ジーン也说出了她调查的结果，20年前发生的事，嫌犯是一名大政治家，因为证据不足得到了无罪开释的判决，当时，也是4名年轻女性被袭击，警察当即逮捕了现场旁边身上有血的可疑人物，刚说到这，门铃响了，原来是关口他们来找我玩游戏去，按照ジーン的指示，我只好和关口先去了。

在游戏厅门口遇到角川，又玩了一会游戏（迷你游戏1，前两次可以赢，第三次必输），游戏结束后，我又和长尾一起到学校找到アイコ，打听到"睡觉的人"所乘坐的车是一辆黑色的车（原谅我实在是车白痴，看到单词也分不出车型~>_<~）。



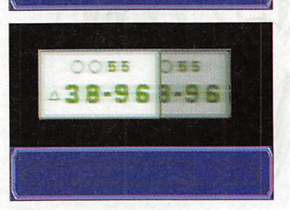
2005年07月27日
下午04点00分

收集完情报后，我们正准备回到ジーン的旅馆去时，突然听到不远处有女人的一声惨叫。

2005年07月27日
下午04点40分

和长尾赶到工地，被袭击的竟然是我姐姐！站在她面前是一只巨大的狼犬。我先让姐姐逃走，（选和姐姐一起逃走或者是在姐姐面前使用能力都会GAME OVER），没想到它竟然用念力和我交谈起来，难道它不仅仅是一只狗吗，正在我奇怪的时候，这家伙竟然突然向我扑了过来，幸好我立即将身体硬化才幸免于难，这家伙也见势不好掉头就跑，我立即追了过去，这东西最后跳上一辆车牌为"38-96"的车，飞快地开走了。





2005年07月27日
下午06点00分

回到家中，见到安然无事的姐姐，突然ジーン来到我家，告诉我ケネス在和我们分手后竟然遭到狗的袭击。可是，狗不是只袭击年轻的女性么，但ジーン称ケネス是在图书馆调查20年前的事件时被袭击的。看来两者果然有联系，这时我们又在车管所的网站上输入我所看到的车牌，找到了车主是一名37岁的名叫"五岛"的男子，再调查他的家族，竟然和20年前那个大政治家同名，而且我们还通过警察局拿到了那名男子的照片。第二天，我拿着这张照片去找アイコ，果然和她看到的是同一人物。然后，我们就决定到这个名叫五岛的人的住所进行调查。

2005年07月28日
下午04点30分

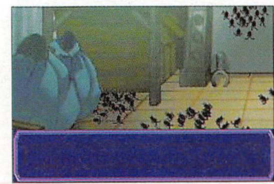
长尾在门口的电子锁上输入了"梦"中所见到的密码后，我们进入了宅子里见到了五岛先生，不过他却称并不知道关于"诺亚"的事，他固执地认为他的能力是属于自己的东西，拒绝加入E-gro组织让自己的能力为大家所用，并嚣张地称我们不要想活着离开这里了。不过，因为ジーン没有在这里发现狗的缘故，在我们看来他暂时是无法使用能力的，不过这家伙看起来有点有恃无恐，还说自己的能力"并不是把意识转移到狗身上"，而是有另外的"真正的能力"，说完，就躲到了旁边的屋子里，我们当然追了进去，刚追进去就听到身后一声门的响动，这家伙竟然在门上安装了足以炸掉整个房间的炸药，而他的真正能力，是让自己失去呼吸。



五岛砰然一声气绝倒地了。这一次，他竟然将自己的意识转移到一群小强的身上向我身上爬来（恶趣味啊-___-），赶紧捂住口鼻防止窒息而亡（限时选择，第二项），然后在屋子里来回巡视可以当作杀虫剂使用的东西。突然，我在旁边的水桶里发现了一个玻璃瓶样子的东西，好像可以当杀虫剂使用，用它砸破了身后的鱼缸，里面的液体全部淋向了小强，结果利用昆虫腹部呼吸的五岛痛苦不堪只好撤回了自己的意识瘫在地上。而门上的炸弹，也被后来赶到的ケネス用能力解除掉了。

现在看来，日本境内拥有能力的人只剩下一个了。难道他也在这个街上？那会是谁呢？

"就是我。"正在我和ジーン猜测纷纷的时候，突然头顶上响起一个声音，站在高高的电线







杆上的人居然是我的同学，出口エイジ。借助"诺亚"的力量，他竟然可以使用封印同伴能力的特殊能力。在攻击了ジーン之后，这家伙也突然消失在我们面前。

第五章 夺还



2005年07月29日
上午08点55分

一大早长尾他们就来找我，躺在医院的ジーン查不出任何异常，却没法看东西，也没法使用能力，这一回的敌人难道同时拥有封印同伴能力和使自己神秘消失两种力量？ケネス告诉我们神秘消失实际上是一种瞬间将自己移动到别处的能力，而封印同伴则是通过"诺亚"所发射一种超音波束，是一种攻击力相当高而且方便的能力。ケネス认为出口エイジ是率先攻击了自身能力毫无攻击力的ジーン，而长尾则认为エイジ攻击ジーン是将她当成头号强敌，因为ジーン的能力能够看到他瞬间移动的位置。而我们目前最重要的任务，是不要打草惊蛇，等待ジーン的能力回复。

2005年08月05日
下午04点00分

ジーン的能力终于恢复了，在出发对付出口前，我们决定先彻底研究对方的能力。根据ジーン的分析，对方的能力只是能够操纵光，像魔术中的障眼法一样，是光的扭曲产生各种效果，比如刺伤对方的眼睛，以及使光的扭曲让对方看不到自己的影像。所谓的两个能力，实际上也只有一个而已。如果我们是在晚上行动的话，对方就没有办法操纵光线了。

弄懂了这一点后，我们决定将决战的地点选在夜里10点昏暗的神社，随后，我给自信满点的出口打了电话发出了挑战。

2005年08月05日
晚上09点05分

悄悄地从窗户溜出家门后，就赶紧向神社赶去。

2005年08月05日
晚上09点38分

虽然离10点还有20分钟，但大家已经在神社集合了。

2005年08月05日
晚上09点50分



出口果然来到这里，但是他仍然拒绝交出"诺亚"，在他的基于基督故事的观念里，当上帝惩罚人类而打算灭亡他们时，能够乘上"诺亚（方舟）"逃离灾难的只有一人,而他则认为自己就是那个被选中的人。很可惜他的高谈阔论还没有得到应验的机会，ジーン已经拔出枪来攻击了他。虽然他又故伎重施想用瞬间移动来逃脱,不过这一次ジーン没有给他机会,运用能力找到他后立刻给了他心脏一枪。正当我们准备从他倒下的身体上取下"诺亚"时,这家伙竟然突然站立起来，并嚷嚷着"这种程度的攻击根本要不了我的命",经过大家一番奋战,但出口最后还是消失在大家的眼前。

2005年08月06日
上午11点05分

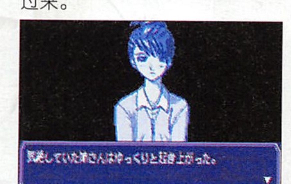
大家一早就集合到我的房间里讨论，难道出口是不死身么？不可能。难道是所谓"救赎人类之石"的"诺亚"在守护着出口？虽然说"沐浴在诺亚之光"下的人会获得不死，但这不是绝对的，光的效果大概能够持续几个月，不过，因为"诺亚"正在出口的手中，所以他就可以自由地沐浴诺亚之光，正在商量之际，门口传来姐姐的惊呼，叫我们打开电视。

电视上，正在进行新闻的现场直播，令人难以置信的是，一个巨大的飞碟竟然悬浮在城市的上空！更令人吃惊的是，飞碟上





发出巨大的光束，炸毁了城市建筑和地面上行驶的车辆。看来是ゲーマー已经开始对人类发动攻击了，在没有"诺亚"帮助的情况下，很可能最后的结果就是人类全灭，可是，我们暂时还没有取回"诺亚"的办法。正在焦急的时候，突然发现姐姐一脸惊讶地看着我们，似乎弄不明白刚刚我们在说什么，刚开口说话，姐姐突然昏倒在地，正在我不知所措时，姐姐突然站了起来。——不，不是姐姐，说话的声音告诉我，现在和我说话的正是我死去的妈妈。她已经不存在于这个世界上了，所以借了我姐姐的身体来与我们交谈，原来妈妈的能力是"残存思念"，就是将自己的意识保留在肉体以外场所的能力，不过，也是妈妈留下的最后信息了。她告诉我们，对手并非真正的"不死身"，也仍然有打倒他的办法，就是使用我的能力……话没说完，妈妈因为残存思念的能力用尽而消失在我们面前，而姐姐也从丧失意识中恢复过来。



对付敌人的真正方法，难道就隐藏在我的能力里？

~ 未完待续 ~













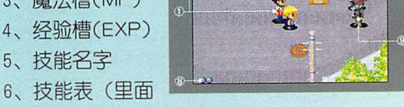






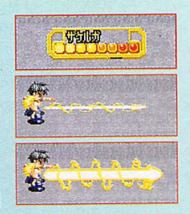

BANPRESTO	A·RPG	64M
2004.07.16	5040日元	1-2人用

画面讲解



1、游戏人物
2、体力槽（HP）
3、魔法槽（MP）
4、经验槽（EXP）
5、技能名字
6、技能表（里面的小圆圈表示的是精神力量的强弱）
7、选择中的做SA（援助攻击）的角色
8、羁绊值（和援助攻击有关）
9、敌人

游戏操作



A键……必杀（耗费MP值）按照按住的时间长短，必杀的攻击效果和威力也有不同（如右图所示）。

B键……物理攻击，长按不放的话卡修会分离开来进行自动寻敌战斗，直到松开B键为止，清磨此时则可以由玩家手控操作进行战斗。

L键……时间停止。

R键……快速翻阅字幕以及快速行走。

SELECT键……在2个或多个伙伴加入的情况下为换人。

START键……使用道具等。

SA技的发动……在L状态下←→选择技能，↑↓选择进行SA攻击的组合，选好后L+R一起按是大魄力合体必杀（SA技），放出后还需要按照画面上的提示输入要求的指令（A和B如果想让A攻击就按A，按过红色的三角即可，同理如果想让B攻击就按B）发动成功后消耗一格羁绊值。

合成方面

在移动画面（即选择要去的地方的时候）按SELECT可以进入道具合成系统。

しおりのかんてい： 书签的鉴定，可以鉴定属性为？？？的未知书签，鉴定后的书签可以用于合成。



しおりのごうせい： 书签的合成将2种不同属性的书签合成以创造新的书签。

ともだちとこうかん： 书签的交换（联机时候用）。

START下指令

ステータス： 角色信息

しおり： 各种书签以及道具

セーブ： 存档

由于学习太忙，所以看掌机迷这本书的时间就很少了，不过我特别喜爱掌机游戏，因此我会抽空看的。天津，李涛，13，男，300131，兴趣，玩任何游戏，不过最喜爱的是GBA游戏。 Keetyl：游戏学习两不误，希望掌机迷能伴你度过学生时代！

じょうほう:到目前为止的游戏数据的一些记录(游戏时间,打倒敌人数,最大HIT数,物品合成数,物品合成几率等)。



マシプを出る:当前的关卡退出,退回到移动画面。

各个角色的全部技能

ガシツュ(卡修)

ザアル:从口中发出闪电。
ラシルト:反射魔法,可以将敌人的攻击抵御掉。
シアルド:从口中发射出雷电球(打中后对敌人有僵硬效果)。
ザアルガ:从口中发出超大激光光束。
ラウザルク:将天上的雷电引到自己的身上,使得自己的攻击大幅度的强化。

テイオ(狄奥)



サイス:类似波动拳一样的飞行道具。



セウシル:群攻魔法在自己周围造出一个魔法结界攻击敌人。
マセシルド:用魔法制造出一个旋转的轮盘进行攻击,并且能吸收敌人的攻击。
サイつオジオ:少量回复体力。

キャソチヨメ(强中美)



ポルク:变身能力(对敌无攻击效果)
铁のつォルづし:看名字厉害的不得了其实是对着敌人唱歌跳舞(难道也算是精神摧残大法?——)此技能为回血技能。
ユポルク:缩小术(将身体变成米粒般大小)。

流程攻略

第一章 住宅区

卡修在屋子的角落里发现了一本自己最喜欢的漫画书--《吉凶占师御守队》,于是他就叫了清磨帮他翻译讲解书中的内容。正当2人的故事说到高潮的时候,漫画中的反面角色--神秘女性加尔梅(ギャルミ)突然出现在了两人的面前。她对两人说了一些奇怪的话,并说世界的局势将在不久之后发生巨大的变动,漫画《吉凶占师御守队》中的邪恶角色们将以实体的方式在现实的世界中复活并对现实世界展开侵略,说完之后她就弃门而去。卡修听了这些话以后,吓的脸色发白急忙追了出去,结果却在屋子外面遇到2个魔物的围攻。听到声音后的清磨急忙赶了出去救援,看见魔物后显得十分紧张,好



在卡修的一席话唤醒了他,2人进行了合体,合体之后的卡修强得离谱,嘴巴一张从口中喷出一道激光消灭了2个杂兵。接下来奇怪的机器人(バルカン)出现对卡修进行战斗技巧讲解,讲解完毕后正式进入战斗阶段。这里的敌人都很弱,建议先在这里练习一下怎么打高连击。把版内的魔物都清理了之后终于在最上面遇见了那个神秘的女性加尔梅,把她手下的三个魔物打败后,加尔梅对于清磨等人所具有的力量感到十分吃惊。就在加尔梅犹豫着是否要动手的时候,一个魔物从地上爬了起来准备对卡修进行偷袭,却被清磨发现了。清磨命令卡修用它的电之能力将其消灭,不幸的是在消灭魔物的时候,那个魔物刚巧因为体力不支而倒下了,卡修的技能打中了站在魔物后面的加尔梅,可怜的加尔梅还来



今天理房间的时候发现了一盘口袋妖怪金,放到GBA上一看,记录还好好的……五年了啊!都没掉档,仿佛回到了小学时代(想起我记录掉了一次又一次的火红……D商真是一代不如一代啊- -b)浙江,KCLW银光 Keetyl:现在的D卡电池~~~哎,这年头记忆棒才是王道啊!

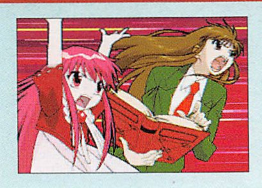
不及出手就这样消失了，消失了的加尔梅留在地上一本书，这本书正是卡修刚才发现的那本，在书的中间还夹着一张奇怪的黄色的谜之书签。

第二章 TV局



狄奥（ティオ）正和惠谈论着关于惠的写真集的时候，神秘女性出现，而且竟然长得和惠一模一样。"哇哈哈哈哈，我就是来替代你的"神秘女性边说边一脚把惠揣开，然后叫出2个魔物并命令他们将惠抓走。就在危急的时候，狄奥的特殊能力觉醒了，一道耀眼的闪光之后2个魔物倒在了地上。"可恶的家伙"神秘女性叫嚷着逃出了房间，狄奥叫喊着和惠一起也追出了房间。在楼下大厅的指示地图前清磨和卡修说："该死，又迷路了，早知道当初就不该老逃地理课，害得现在连地图都不会看。"说话间神秘女性从清磨等人的身边走了过去，卡修发现了神秘女性长得很像惠，所以误以为是惠，于是就对着身边的清磨说："清磨，那不是惠吗？"在卡修的指示下，清磨也发现了这一点。与此同时，惠和狄奥也赶到了，惠和狄奥将神秘女性突然出现以及刚才说的奇怪话等事情统统告诉了清磨和卡修。正在众人说话的同时一群魔物围了上来，面对数量众多的魔物，众人决定使用传说中超级可怕只要一出敌人立马死翘翘的究极秘密武器（其实就是SA技），然后是系统教你们怎么使用SA技，要仔细看哦。用SA技能干掉魔物后，众人决定一起去追逐那个神秘女性将事情问清楚，于是惠和狄奥加入队伍（现在开始可以发动SA技了）。最后在众人的围追堵截下神秘女性被围堵在一间房间内，面对众人的问题神秘人始终不愿意配合回答，愤怒的狄奥于是利用激光残忍的将其杀害了。神秘人消失后在她原本站立的地上留下了一本书，而那本书正是惠的《水善写真集》，而且书的里面也夹着一张奇怪的黄色书签。清磨看见黄色的书签后也想起了昨天自己和神秘人战斗后得到的那一张黄色书签。正在众人疑惑不解的时候怪人可可美洛（ココメロ）赶到，在前作中以敌人身份出现的可可美洛这一次竟然改投到了正义的门下，





突然出现的可可美洛将最近发生的怪事情的来龙去脉一一向众人说明，并表达了自己想改过自新从新做人的想法。由于可可美洛拥有物品合成的特殊能力所以魔王一直不肯放过她，所以她才会来求助主角等人，在交谈中可可美洛向众人介绍了合成的规则以及具体的方法，离开之前并给了主角一个用来召唤她的紫色书签。

第三章 剧院

一开始卡修的物理攻击就增强了，并且学会了一招类似百裂拳的拳法。清磨和卡修回到家中越想事情越觉得奇怪，正当两人说得起劲的时候清磨家的门又被人推开了。水野（スズメ）突然出现，突然出现的水野邀请2人去戏院参观。对于水野的邀请卡修显得十分兴奋，在剧院的门口看着到处帖着的奇怪男人的海报，清磨感到一丝不好的预感。走进戏院后才发现整个剧院一个人都没有，大概是感到了害怕水野一个人先离开了。正当清磨和卡修觉得郁闷的时候奇怪的家伙强中美（キャンチョメ）出现了，看见强中美在剧场内出现，卡修和清磨终于知道了为什么剧场会这么冷清了，强中美看见清磨等人后像看见故人一样扑上来就是两行热泪，哭完之后强中美告诉了众人关于它主人福尔格雷（フォルゴレ）最近常常喜欢做一些奇怪的举动的事情，正在众人说话之时福尔格雷突然出现在舞台的中间并大跳热舞（居然还有唱歌不过那歌曲－ －）。看完福尔格雷表演的舞蹈之后，清磨和卡修终于下定了决心要拯救福尔格雷的灵魂，于是一群人追随着福尔格雷来到后台，在后台遇到了福尔格雷，不过眼前的福尔格雷似乎已经被什么东西附身了一般，早已发觉不对的清磨令卡修消灭了它，一道激光闪过福尔格雷消失了，地上留下一本福尔格雷的写真集，原来刚刚的福尔格雷又是奇怪的书变的。众人为了真正解救福尔格雷来到了剧院的地下，下



面是一个奇怪的山洞，将山洞里面的敌人打倒后来到地下3层，发现这里居然全部都是书，将这些书的事情搞定后福尔格雷再次出现，清磨以为这次又是书变的替身，于是命令卡修对其开火，结果竟然是真的福尔格雷，可怜的福尔格雷在卡修猛烈的攻击下终于恢复了原来的本性。强中美看见主人恢复了原来的样子大喜，于是两个人在一起大跳热舞。正在众人为福尔格雷的恢复高兴的时候，BOSS出现了。BOSS自称是什么人见人爱的四天王之一，由于和清磨等人言语不和大打出手，面对这么嚣张的家伙绝对要给他点颜色看看（这里福尔格雷和强中美加入成为伙伴）。BOSS巨傻靠用双手敲打套在自己头上的巨钟发出声波攻击，到最后的时候还会用头撞地以发出更大的声波，尽量多跑动和多利用旁边的石头进行闪避。（这里还有一个很有趣的现象，先躲在石头后面，然后BOSS会从空中跳下用头撞地，如果时机把握得好的话，可以看见BOSS用头撞石头反被石头撞地上的有趣现象，趁BOSS倒在地上的时候冲过去狂踩。）战斗后清磨、卡修、福尔格雷和强中美之间的友谊更加深厚了。



第四章 地下水道

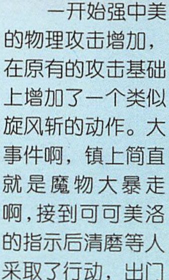


恶魔の子づうゴ以及神秘的美女シュリー站在高耸的悬崖边上说："哼，他们果然是有点能力的啊。" づうゴ眼神中流露出一丝轻蔑的神情。与此同时主角6人齐聚一堂，"嗯"，清磨仔细观察了一下自己家的大门后说："这下绝对不会有人在我们说话的时候出现了"，然后他拿出可可美洛临走时候送他的书对着地上嘀咕了几句，可可美洛就出现了。众人商议了一番后决定去真立图书馆找资料，到了图书馆之后才发现这么大的图书馆竟然一个人都没有，一股不祥的预感涌上众人的心头。就在这时候前面突然出现2个人，但就在清磨等人想上前询问的时候，2人竟然变成了书倒在了地上。就在大家感到疑惑不解的时候，凶杀四天王从书架后面钻了出来（上次打倒的那口大钟也在）。将四天王放倒后，没多久魔物又再次杀到，这次他们竟然和刚来到的恶魔之子づうゴ以及神秘的美女シュリー打了起来，在打斗中清磨等人以及づうゴ和神秘美女シュリー被大钟的巨响震到了地下。清磨建议大家先舍弃个人恩怨，团结合作逃离这里（づうゴ以及神秘的美女シュリー加入）。通过山洞里的洞口进入到一个地下下水道里，往前走有一条小河。这里要换成福尔格雷，利用强中美的变身能力变成小桥过去。在下水道的上面有一扇铁门被锁着现在进不进，往另一个方向走，在尽头可以发现开关，往开关上猛砸一拳后门就可以开了，然后进入铁门内往里走就可以看见BOSS了。BOSS是传说中的巨大雪人，会使用冰魔法，蛮厉害的，打过之后通过BOSS把守的门口就可以离开那个下水道了。出来后づうゴ以及神秘的美女シュリー离开队伍，シュリー问づうゴ："其实你觉得和他们在一起战斗的感觉不错是吗？"然后づうゴ反问シュリー说："其实是你觉得和他们在一起的感觉不错吧？"说完づうゴ就一个人走了，留下シュリー一个人愣在原地满脸通红。



第五章 住宅地

一开始强中美的物理攻击增加，在原有的攻击基础上增加了一个类似旋风斩的动作。大事件啊，镇上简直就是魔物大暴走啊，接到可可美洛的指示后清磨等人采取了行动，出门后往左走，在桥上看见BOSS，BOSS是一位已经被魔物侵袭了的少年，BOSS看见主角等人后会自动离去。一直往前追终于在桥下遇到BOSS，BOSS的冰魔法煞是厉害，







被打中后有冰冻不能行动的效果，不过可以用卡修的反射技能将BOSS的冰弹反射回去，只要掌握了这一点之后过关就不是问题了。

第六章 商店街



繁华热闹的商店街告急，作为铲妖除魔替天行道的英雄，卡修他们当然不能不管。一直往前走会发现走进一个死胡同，别急，在右边其实隐藏了一个入口。在最右边找到一间开着门的小屋，在屋顶遇到漫画中以残暴的性格和高速度的攻击方式闻名的魔物BOSS，对付这个BOSS得用卡修的新技能"シアルド"，BOSS的必杀是从口中喷出巨大的龙卷风，另外BOSS的移动速度的确是非常快，但不知道为什么它只是一直在按顺时针方向绕圈。另外偶尔BOSS也会小露几下分身术和瞬间移动，卡修的新技能打中BOSS后可以使得BOSS失去行动的自由，然后趁BOSS不能动的时候使用各种杀伤力大的技能攻击，这样可以较快地消灭BOSS，正义再次迎来了胜利。



第七章 モチノキ港



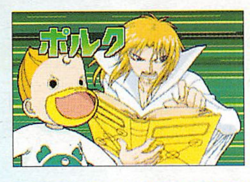
一开始狄奥的物理攻击升级了，增加一招类似弧月斩的招试，这样一来同时攻击多个敌人成为可能。根据可可美洛的情报得知モチノキ港目前已经被实体化的魔物完全占领，清磨一行人得知后急忙赶到了那里，幸运的是幸好今天是休息日，モチノキ港周围的会社都休息了所以很少有人被卷入，这里有出现激光陷阱了，敌人方面有一种粉红色很讨厌的机械蝎子，被它打中的话会失去行动自由，更要命的是它竟然会算准时机在僵硬解除的瞬间再来一次，所以一定要小心。在红外线陷阱的上面有一个开着门的巨大集装箱，进去可以遇见BOSS。BOSS是两个会放激光的机器人，原来外面的激光就是这家伙搞的鬼啊，BOSS的攻击方式非常单调，激光很容易躲开，不费力就可以轻松解决。将BOSS放倒后，他们组合成了一个更大的机器人。这个BOSS的攻击方式也很简单，只是比小机器人的时候多了一项放超大激光的技能。注意：只要一看见它的脑袋闪白光立马闪人，能跑多远跑多远。千万别贪图两个箱子下面的一条鱼和一根棒棒糖而过早把箱子打碎，关键时刻还得靠它挡子弹。





第八章 公园





回到住宅地之后，正当清磨和惠这对恋人准备在公园中小做休息的时候，卡修以及强中美等人突然在公园中出现，最后竟然连福尔格雷这个BT的家伙也出现了。突然出现的家伙们打乱了清磨和惠的两人甜蜜时光，正当清魔、惠以及福尔格雷三人就最近发生的奇怪事件展开讨论以及研究的时候，在公园的另一边传来卡修等人的声音"清磨，快来啊有敌人"。听到声音后的清磨等人急忙跑了过去，原来是凶杀四天王之中的二天王和一个绿毛小子。和他们进行对话，大钟就会因为不想和主角他们交手而先行离开，只剩下那两个家伙。就当这两家伙准备对众人下毒手的时候，一道巨大绚丽的魔法闪过，魔法过后只见两个刚才还很拽的家伙全部倒在地上腿脚不停的抽筋。神秘的リィソェ和她的魔物之子ウォンレィ突然出现，原来他们是来帮助清磨等人的。这时，BOSS抓狂着从地上爬了起来对众人发动了进攻。这个BOSS的身边有很多眼睛一般的魔物，换成狄奥用她的マセシルド技能可以将BOSS的全部攻

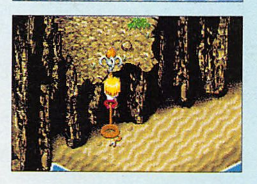


我的黄金太阳已经N周目了，将太阳进行到底！北京，胡波，18，男，100022，兴趣：听歌、电视、GBA
Keetyl：黄金太阳果然在国内是影响力巨大的，但续作又要等到什么时候呢？

击吸收，而利用这个BOSS练习打高连击真是再好不过了。将BOSS放倒后リィソェ和她的魔物之子ウォソレィ加入队伍，听了清磨等人对于最近魔物实体化以及最近关于真人变成魔物的情况后，リィソェ建议大家去妖岩岛找博士商量一下，于是一行人又赶到了妖岩岛。

第九章 妖岩岛





听了リィソェ的建议，清磨等一行人起身前往了妖岩岛去寻找博士。对于这次的妖岩岛之旅卡修等人表现出异常兴奋的情绪，好像是去旅行一样，但是刚到了岛上的海岸线就发现岛上已经是魔物横生了。一直走会来到一处高耸的悬崖下，于是叫出福尔格雷和强中美利用强中美的变身技能变成攀山用的绳索上到悬崖顶上，中途还有很多地方要利用强中美的变身能力才能通过，一直走可以到达妖岩岛的アジト（妖岩岛的第二个区域）。

—— アジト ——

到了アジト就发现山崖的下面有一个山洞，这个山洞看起来更像是一个秘密的地下仓库，出现在山洞里的敌人看起都像是变异了的海洋生物。进到山洞后往左走会看见一座已经被拆掉的桥的遗迹，利用强中美的变身技能变成小桥过去，过去后又遇到一个很高的山崖，利用强中美的变身技能变成攀爬用的绳索爬到上顶，





在山顶的尽头发现一个奇怪的山洞，进到山洞后向右走会触发剧情。可可美洛知道清磨等人即将面临强劲的对手，于是急忙赶来帮助众人强化、鉴定、合成强力书签等。然而就在可可美洛准备离开的时候，BOSS突然出现并劫持了可可美洛。交谈中曾经被打败过的四天王之一的ネォネ-ロ也突然出现并誓言要报上次的一箭之仇。就在ネォネ-ロ准备动手的时候突然一阵清脆的铃声响起，"该死，又上课了"，于是ネォネ-ロ抱起可可美洛飞一般的消失了。众人对于可可美洛的被抓感到无比的愤怒（书签合成器没了能不愤怒吗?），可怜的BOSS就在这样的状况下挂了。（卡修在这一关学会巨大闪电光束）打倒BOSS后，众人追逐四天王之一的ネ-ロ的来到山顶への道（妖岩岛的第三个区域）。

—— 山顶への道 ——

经过一番艰难的旅程众人终于来到了关押着可可美洛的"山顶への道"，这一关一开始就是悬崖峭壁，非得利用强中美的变身技能才能前进。路上有很多山洞，里面有很多好东西以及厉害的敌人可供练级之用，探索了所有的山洞以及可疑的地方之后终于在最上面的一个山洞的深处看见被囚禁在魔法构筑起的牢房里的可可美洛。可可美洛看见为了拯救自己而冒险来到这里的大家之后，感动的一把眼泪一把鼻涕，正在大家设法营救可可美洛的时候，四天王之一的ネォネ-ロ突然出现。看见突然出现在这里的主角等人后ネォネ-ロ感到十分吃惊，战斗再次开始，战斗之前狄奥会学会新技能，可以将BOSS的子弹全部吸收，BOSS的防御力很高，在这里利用狄奥应该可以打出很高的连击（本人打了206HIT）。将BOSS打倒后，魔法的结界终于被打破了，可可美洛也终于重见了光明。正在大家为可可美洛的回来感到高兴的时候，神秘人ナゾナゾ博士和他的恶魔の子キシド突然出现，交谈后才发现原来是自己人真是虚惊一场。ナゾナゾ博士告诉了众人一些关于高级道具的合成方法以及其他的一些有用的事情，然后就加入了队伍。妖岩岛的剧情到这里就告一段落了，这关之后强中美的物理攻击增强，在原有的基础上追加了一个从高处跳下用自己的身体压人的动作。





第十章 妖精の森

—— 追忆の森 ——

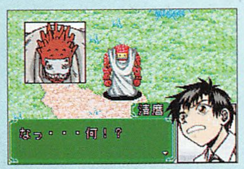




众人听信了ナゾナゾ博士的建议趁着深夜去拜访一位和清磨、惠等人一样有着控制恶魔の子特殊能力的女孩，结果却不幸在中途遭到了敌人的暗算，掉进了一个魔法的结界内。卡修醒来之后发现大家都已经倒在了一个奇怪的岛上了，于是赶紧叫醒了大家，醒来之后大家才发现原来已经掉进了传说中的妖精の森。被妖精の森中的怪物打中后会出现特有的中毒、混乱、迷惑、僵硬等奇异症状，还不能在中毒的状态下更换人物。一直走来到一条小河边，老规矩叫出强中美这家伙，利用它的变身技能过河，不过这次的这河实在太宽了变桥不够长，所以强中美变成了一只鸭子船载着大家过了河，过了河后众人一路狂奔来到了森の湖畔（妖精の森的第二个区域）。

—— 森の湖畔 ——

来到森の湖畔后一路往上走，在最上面会看见一个被魔法封印了的山洞，现在还进不了先不要管它。往左边走穿过一大片沼气地再往左可以看见一条河，再次利用强中美变成鸭子船载着大家过河到了对岸的小岛，一直往下走到达路口处往左走，终于在角落里看见了BOSS。BOSS全身穿着坚硬的岩石铠甲，无论是谁的攻击对它的伤害都不大，不过好在BOSS行动非常缓慢，实在是很容易对付。打败BOSS后，强中美学会ュポルク（缩小术?），众人也来到了厌暗い森（妖精の森的第三个区域）。

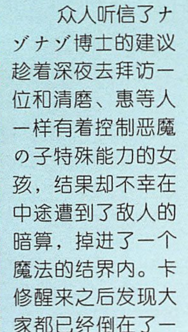


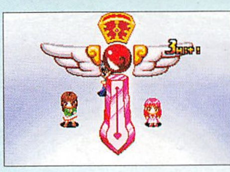


—— 厌暗い森 ——

一进入这座阴森的树林，众人就立刻感觉到了一股诡异的氛围，整个树林在繁茂的树叶的遮掩下显得非常的昏暗，一直往上走会发现敌人的队伍中新增加了一种奇怪的眼镜蛇，被咬伤后呈中毒状态换人不可。一直往前走到尽头，往左穿过曲曲折折的密林小道来到2座悬崖中间，利用强中美变成梯子来到对岸，继续前进终于在左边画面的尽头看见了BOSS，BOSS是四天王中的二位，ベルーバ（大钟）和マスネー（头上写着凶字的家伙），ベルーバ看见主角等人后离开，留下マスネー一人对付主角10多个人。マスネー果然不亏是四天王之一啊，实力超强啊，并且マスネー还会召唤出一个和主角卡修一模一样的魔物对主角进行攻击，最恶搞的是原来那个和卡修一摸一样的魔物是卡修的影子，对它进行的攻击的话等于就是在自杀，因为它受到的伤害全部会转移到自己的身上，所以主要的目标是上面控制影子的マスネー，千万注意不要打到卡修的影子。マスネー其实血只有一点点，而且又不会攻击只会闪避，只要躲开了卡修影子的攻击应该很容易就能将マスネー放倒。将マスネー放倒后マスネー变成了一本书，正当清磨要去检那本书的时候，四天王之一的ベルーバ（大钟）突然出现并趁清磨不注意的时候用头撞向了清磨，可怜的清磨被那么大的一口大钟撞上立刻晕了过去，ベルーバ（大钟）迅速的将地上的书检起后消失了。这关过后（狄奥）的物理攻击再度增强，在物理攻击的过程中增加了一个放波动的动作。



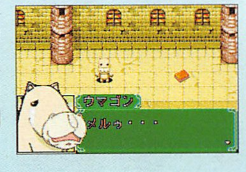




第十一章 谜之城堡

—— 1层 ——

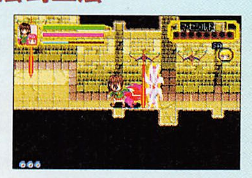
这一次冒险的舞台搬到了中世纪的城堡内，受到卡修的好朋友奇怪的马ウムゴン拯救的他主人的委托，众人来到了阴森恐怖的中世纪古城堡中。进入后进左边的洞口然后一直往前来到一处向上的长廊处

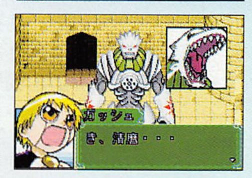




发现一本奇怪的书掉在地上，清磨捡起书解开了书上的咒语于是奇怪的马ウムゴン的主人サンビーム复活了，复活之后的サンビーム向众人描述了一下这个城堡的基本情况，并随后加入了队伍。

—— 两层到三层 ——





一开始就往左边走，这里的敌人皮都很厚，而超级皮厚血多行动缓慢的中世纪铠甲武士是冲击999HIT的最好的练习靶子，在城堡的2层和3层之间有一种射箭的魔物（其实就是一张弓），它的攻击速度非常快，这里一定要用狄奥的マセシルド技能将它射出的攻击吸收才能通过，只要注意了这一点后就没有难点了。最后众人在来到城堡顶部的过程中遭遇到了剧烈的震动，震动的原因原来是BOSS引起的。BOSS是一个巨大的机械兽，在BOSS发射子弹的时候一切攻击无效，等它把怒之铁拳砸向地面的时候会有几秒的僵硬时间，然后按照绿色箭头的指示击打BOSS手臂上的星星状闪光物体，（注意：只有当主角站在BOSS前面攻击的时候BOSS才会把手砸在地上），手上的星星打完后会打脚上的星星，当4颗星星全部被消灭后BOSS也就倒下了。

—— 三层 ——

经历了前面这么多的机关陷阱怪物迷宫后，相信大家一定都练就了一身好身手，对于找出去



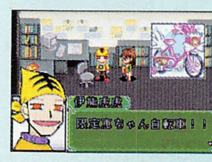


城堡顶层的隐藏密道只是时间上的问题，在3层的楼顶上等待着大家的就是凶杀四天王之中唯一一个至今还未曾遭受主角们毒手迫害的ジーリオ，ジーリオ作为四天王之首攻击方面和防御方面的确是很强，ジーリオ的攻击还附带有混乱效果，被击中后会使主角产生混乱迷惑，另外在技能方面ジーリオ也有很多强力的技能，如附带混乱攻击的旋转、附带全屏幕迷惑的奇异光波、瞬间移动以及可以凭自己意志自由伸长缩短的身体等等，将ジーリオ打倒后，清磨等人逼问ジーリオ关于幕后黑手是谁的时候，ジーリオ微笑着看了一下天上的太阳说："是他给了我们自由的生命，我是绝对不会出卖他的，"话说完就静静地死去了，这一关过后卡修的物理攻击增强了，增加了一个飞腿的动作。

第十二章 真立图书馆



最近连续发生不明身份少年失踪事件，目前为止失踪人数大约已经超过400人。据报道，这些失踪者失踪前唯一相同的特征都是观看了一本目前畅销连载中的少年漫画《吉凶占师御守队》，感觉到事有蹊跷的清磨当即决定再去一次真立图书馆调查事情的经过。正在清磨专心思考的时候，《吉凶占师御守队》这部漫画的作者伊熊虎虎突然出现，而惠似乎对这个家伙很有好感，不一会脑子简单的惠就在伊熊虎虎许诺的众多好处下被收买了。回到清磨的住所后惠





还把事情告诉了清磨，清磨却认为其中有蹊跷。根据报道，失踪的少年都是《吉凶占师御守队》狂热的读者，不少还曾先后向《吉凶占师御守队》写过不少信投过不少稿子，但奇怪的是写信投稿之后他们就都神秘的失踪了，但在连载中的《吉凶占师御守队》漫画上却出现了他们的名字（难道进入了漫画的世界?），众人想起不久ビブリオ对众人说的一番奇怪的话语，突然好像明白了什么……

—— 树海 ——

回到了位于住宅地的清磨的家后，在サンビーム的建议下众人来到了一座奇怪的火山岛上，这里的敌人超强，被打上一下就1/3血没了，尽量注意多闪

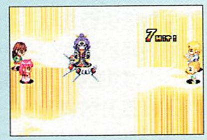




避，别被一群怪物围住。在树林的最上面会看见曾经和自己一起战斗过的づうゴ以及神秘的美女シュリー，和他们在一起的还有四天王之中唯一一个幸存下来的ベルーバ。原来上面那个黑漆漆的洞就是御守队的秘密基地，作为凶杀四天王之中唯一的一个幸存者ベルーバ(大钟)发誓一定要保护好这个秘密基地，可惜づうゴ和シュリー实在是太强了，没几下ベルーバ就被消灭了。和づうゴ、シュリー交谈后，づうゴ和シュリー再次加入队伍成为伙伴。

风穴

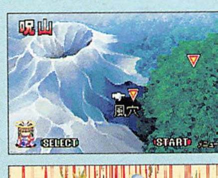
这次的冒险舞台是一个奇怪的山洞，这个山洞是通向御守队秘密基地的必经之路，山洞内的迷宫错综复杂，敌人更是强的一塌糊涂，进入山洞后一直往左走看见悬崖就利用强中美的变身能力变成绳索下到山下，途中有好几次，最后穿过一条小河(让强中美变成小船载着过)，来到一处有一个很大的瀑布的地方，那里有一个巨大水沟，让强中美变成小船载着众人即可离开这里了，然后对岸就是传说中的御守队的秘密基地了。





秘密基地

果然不愧为御守队的秘密基地，给人的整个感觉就好像是庞大的古代遗迹一般，这里要走过代表着5种不同颜色的书签的5个迷宫，还好迷宫都不算变态。穿过迷宫后，在尽头遇见了ビブリオ和神秘人バイオう，看见突然出现的清磨和他的伙伴们，バイオう冷静的先将ビブリオ送了走，然后唤出早已经死去的凶杀四天王。第一个BOSS和以前一样将它身边的球全部打破即可过，第二个BOSS是控制影子的那个，这次居然变出了2个卡修和一个狄奥，打法依然和以前一样，别打影子打BOSS，而这次BOSS居然也能自己攻击了，不过他自己攻击的时候会收回对卡修等人的影子的控制，只要躲开卡修等人影子的技能攻击应该没有什么大问题。第三个BOSS是那个可以自由伸长身体的家伙，也很好打。最后一个家伙就是那口大钟了，应该不存在什么问题。打败了凶杀四天王之后バイオう也消失了，原来凶杀四天王就是从这家伙身上分身出去的，随后づうゴ和シュリー再次离开队伍。





最终章 武藏岛



终于到了最终决战的时候，主角一行人为了正义来到了武藏岛，武藏岛是隐藏在海域上一座孤岛，由于从远处看武藏岛的外形非常像一艘航行在海上的战舰，所以当地人称其为战舰岛。





学校

这里的怪物都是一些诸如海里的礁石或带钉子的木板之类的东西，并且防御和攻击都是超高，尽量闪开跟他们硬碰肯定吃亏，在这些怪物的身上来练习999连击也是不错的选择哦，一直走可以来到住宅栋和参道。





住宅栋

这里隐藏着一个BOSS，不过如果前面的条件不曾满足的话是看不见BOSS的，具体走法以及引发BOSS的条件请看下面参道里写的。





Blue Kyo，求你不要再写GB的不灭传说，每当我看到此栏目便会想到我那被老爸从6楼扔下的GB，真是尸骨无存啊！
王宗源，16，男，215001。苏州市苏安新村56·603，兴趣：玩GBASP

参道

这里是个大难点，很多人走到了参道的尽头却并没有看见传说中的最终BOSS，其实那是因为前面的关卡没有彻底通关。记得以前去过的因为有封印而不能进的洞穴们吗，现在可以进了。先回到充满中世纪氛围古城堡一层，在右边可以找到先前布有结界的房间，不过现在可以进了，在房间里面等待着众人的是两个BOSS，打完古城堡的房间后再去妖精の的森の湖畔，那里原来有结界的山洞也能进了，里面也是一个BOSS。打完后再去妖岩岛新增加的地图封穴，那里也有一个BOSS。众人赶到BOSS处的时候BOSS正在把自己的手下扔下灼热的岩浆内取乐，实在看不下去的福尔格雷忍不住站出来责骂BOSS的这种虐待伙伴的行为，脑羞成怒的BOSS于是对众人发起了攻击，可惜最终还是被众人打败。完成妖岩山的任务之后，在返回武藏岛的住宅栋将隐藏在里面的BOSS解决掉，此后再去图书馆，在图书馆内，正当众人正在商议的时候，可可美洛再次出现，并要求帮大家合成强力的书签，不幸的是在合成完书签后再次被抓，于是大家决定勇闯图书馆的迷宫去救可可美洛。图书馆的迷宫和之前全部的冒险地图相通，其实这一切都是最终BOSS设置的幻の境界，这个迷宫非常漫长不过也非常有创意，建议大家都去试试，原本在树林中奔驰的，一会儿就回到了图书馆，然后穿过图书馆的门又来到神秘的古城堡，真是有种电影回放穿梭时空的感觉。最后遭遇BOSS神杀星，他简直就是四天王的合体，这真是一场硬仗。干掉BOSS后终于将魔界的书签收集全了，这时再去参道的话，你就可以在尽头看见最终BOSS了。BOSS就是先前在图书馆中最后出现的那个红发少年，而他看见主角等人出现后更是变身成为一条巨大的龙，而且BOSS在战斗前会把主角身上的书签全部抢走。好在这个BOSS的第一形态非常弱智，放个飞行道具要半天的时间。而如果你在右下角45度这个角度用物理攻击BOSS的话，BOSS还会被你卡死，不会动弹。将BOSS的第一形态打破后，它会抓狂着进入第二形态，它会从手上变出一把刀来追着主角猛砍。将BOSS的第二形态打倒后，BOSS会继续进化为第三形态，身上起火在屏幕上乱窜。BOSS的这个形态非常厉害，而且对于卡修的全部物理攻击和魔法免疫，只能换人上了。可怜的笔者到了最后BOSS这里才发现惠和狄奥才13级，无论是物理攻击还是魔法技能对于BOSS的最大伤害都才1点，所以在这里呼吁大家要吸取偶的经验别只顾着练卡修而忘了别人啊。将第三形态的BOSS放倒后，BOSS还会现出第四形态。第四形态实际上就是前面三种攻击方式的大集合，不用怕他继续打就是了。将第四形态的BOSS放倒后，BOSS进入最后形态的进化，而此时被抢去的书签也回来了。由于是最后一关了，所以该用什么就用什么吧，物理攻击不行就用魔法攻击，魔法攻击不行就用SA技能，没点了就用书签补充，在源源不段的书签的帮助下，BOSS终于哀嚎着倒在了地上，正义终于再次迎来了胜利，天边刚刚升起的朝阳仿佛也在叙述着这个恒久不变的真理。





关于游戏的奖励

1周目过关后新人物雪莉加入，另外如果游戏时间累计超过5小时以上，消灭敌人超过1000人以上，以及合成次数超过100次以上，最高连击数达到100以上，然后再进入合成画面就会得到可可美洛奖励的特别书签。

999HIT的一点研究

冲刺999HIT前先确定以下条件都有满足，使用角色攻击越低越好，最好是打一下对怪造成的伤害在1颗血左右，对手怪物血越多越好，战斗前确保有2个怪物以上，条件满足后即可进行999HITS的冲刺了。先用等级低的队伍到稍微后面的几关（推荐到古城堡和武藏岛），找个地方把里面的怪清得只剩下2只，然后按住B让一个角色冲出去自动找怪打，然后你去打另外一只怪。这样怪连续挨打后的隐形就不会妨碍连击了，因为在一只怪隐形的时候另一只怪在挨打，所以能一直连下去，接下来的就看运气了。



好好看《掌机迷》吧，让你的思绪在掌机游戏间跳动，让你的心在更广阔的世界中飞翔！秦方玮，17，男，201206，上海市浦东新区金桥镇永业路218弄13号102室，兴趣：Zelda系列、火炎纹长系列　娜卡：呵呵，这位读者的文笔不错，可以试着写写稿子哟：）

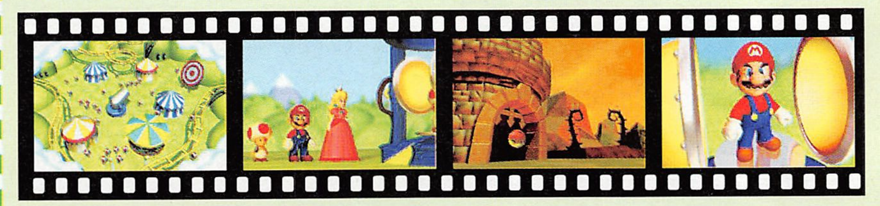


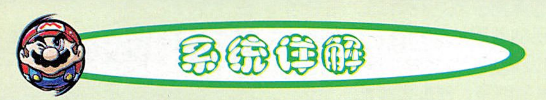
超级马里奥弹珠台

GBA			
	NINTENDO	ACT	128M
	2004.08.26	4800日元	1人用

文/逆转ACE:晨
编/雪人

又是风和日丽的一天，马里奥和碧奇公主在游乐场观看最新发明的球化机器。看着小蘑菇们玩的那么高兴，公主也坐上了机器。然而万年不变的命运又延续了，几个蘑菇怪们调了包，把公主发射到了库帕那里……为了要救出碧奇公主，马里奥踏上了神秘的机器……





系统详解

菜单解说

左、L键	控制左边挡板
A、R键	控制右边挡板
B键	使用现有道具
START键	暂停





在标题画面出现PRESS START的时候，按A键就可以选择进入游戏。而按B键可以转入不同的画面，例如分数排行榜，演示动画等。随着游戏隐藏要素的不断开启，各种排行榜画面等也会越来越丰富。

通过一次之后会多出来一个选项，就是时间限定模式。

在游戏中，暂停之后只有两个选项一个是继续游戏，另一个是存档退出。

完成游戏或者GAMEOVER的时候，计算分值是金币1000分，蓝币5000分，红币50000分，星星是180000分。

而之后的所出现的选项分别是分数归零继续游戏，第二个是分数归零储存进度并回到标题画面，最后一个则是放弃目前所有进度（包括星星）回到标题画面。

二 敌人资料

以下列举了游戏中所能遇到的敌人资料同基本打法，玩家可以参考一下。

—— 普通敌人图签 ——

敌人图签	名称	特点详解
	蘑菇怪	最初就能遇到的敌人，会慢慢的在画面上移动，碰一下就能干掉它。
	幽灵	鬼屋内的敌人，正对着马里奥的时候就会消失，只能从它的后方攻击才能奏效，碰一下即能消灭。
	蜜蜂	撞击蜂巢后即会飞出，当看到马里奥的时候便会快速飞来扎它，会把马里奥弹飞。在其落地的时候轻轻碰一下即可消灭它。
	乌龟	移动缓慢的乌龟，被击中一次后会摔倒，要再次击中才能消灭它。
	溜冰假面	雪原的敌人,会用一定的规律在冰上行,需要用一定的力度击中才能消灭它。
	企鹅	缓缓移动的企鹅，被击中后会在冰上滑行出去，要再次击中才能消灭它。
	雪人	无法消灭，会利用雪团攻击马里奥，改变其前进的方向。击中它后可以使其暂时昏迷。
	海底鱼	水底出现的敌人，缓慢的游动着，碰一下即死。
	鼹鼠	每打中一次便会变化位置，需要一定的力度去撞击，基本上是靠它来得到画面外的1UP蘑菇。
	仙人掌怪	拥有不同的高度，在画面上缓慢移动着，每碰到一次都会少一个球茎，全部击破后会消失。
	刺钉怪	由云上的乌龟抛出，在地面上缓缓移动，碰它的时候会仰倒过来，再次撞击一次才能消灭它。
	秃鹫	在天空中盘旋飞舞，必须利用跳起的高球才能打到，碰一下即可消灭。
	跳蛇	金字塔中的敌人，会缓慢的做有规律的移动，碰一下即可消灭。
	隐藏假面	隐藏在柱子之后的敌人,只有当它探出身子的时候攻击才有效。碰一下即可消灭。
	飞行假面	库帕城中的敌人，会嗡嗡的在空中飞行，只有在它落地的时候攻击才能有效，注意它的休息时间非常短暂。碰一下即可消灭。
	盔甲龟	缓缓移动的盔甲龟，普通的撞击无法奏效，必须利用撞击的反冲力把它撞到墙壁上才能消灭它们。

—— BOSS图签 ——



幽灵BOSS

身躯庞大的幽灵，面对玩家的时候会消失不见，同时还会怪笑致使马里奥打转，只有趁其往马里奥的方向转动时，攻击它的尾部才能奏效。游乐场的BOSS。



刺鼓鱼BOSS

在水中自由移动的大刺鼓鱼，看到马里奥就会冲过来，普通攻击还无法对它造成伤害。只有利用炸弹使它的身体膨胀后，再撞击它才能造成伤害。雪原的BOSS。



食人花BOSS

巨大的食人花，会不断的朝着马里奥所在的方位转动，并试图吞吃攻击它的马里奥，吐出时很容易被射到画面外。弱点是根部，游乐场的BOSS。



法老BOSS

会利用法杖施展缩小术，使马里奥缩小,攻击无效化。只有在变大的状态下撞击施法的法老才能对其造成伤害。是沙漠金字塔的BOSS。



库帕BOSS

最后的BOSS,拥有可以使挡板昏厥的地震波，而且不怕马里奥的撞击。只有利用城堡内的链石震动地面，待其摔倒的时候进攻才能造成伤害。最后更会卷成库帕球横冲直撞，却仍然难逃被击飞的命运……

喜欢这一期的纸张，记得前几期也有一本相同的，希望坚持使用这种纸。
张磊，21，男，100094，北京海淀区中国农业大学（西区）131信箱 新学区8117室，兴趣：上网、漫画、手机

道具说明



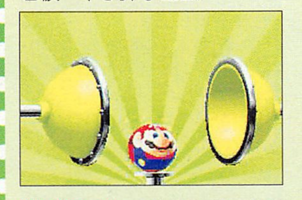
在游戏中，收集到的金币和蓝币都可以用来买卖一些道具。在某些版面内会有小蘑菇或者它们的帐篷，与它们进行接触就可以进入购买的画面。不同颜色的帐篷需要不同颜色的货币来进行买卖，黄色帐篷使金币，蓝色帐篷使蓝币。除此之外，在某些版面内的?号方块中也藏有宝物，撞击它们就能获得，有道具的情况下只会出现金币。

而在得到过星星的版面里，会用一个问号来取代之前的星星，会出现三样道具飞快转动，玩家可以用A键停止转动。手的符号会加分，金币的符号会增加相应的金币，1UP蘑菇会奖命，出现道具图案可以获得相应的道具。两个道具的话可以增加当前道具的数量，出现敌人的符号则会减金币。

道具图签	名称	作用介绍	价格
	水管	使挡板处多出一个水管，可以防止马里奥掉下去。	10金币(或者1蓝币)
	变大蘑菇	使用之后马里奥会变大，比较不容易掉下去，攻击面也相应会增加。	10金币
	缩小蘑菇	使用后马里奥会缩小,操作不好的话会很容易掉下去,可以进入一些矮小的入口。	10金币
	耀奇蛋	使用后会在画面内会多出一个蛋作为弹珠,拥有和马里奥相同的力量。掉出画面后仍会在下一画面出现。	20金币
	无敌星星	使用后会暂时无敌，碰到所有普通敌人都会一击必杀，对付BOSS也会造成不同的伤害。	30金币
	闪电	使用后会消灭画面内所有的敌人，收集星星时非常好用的道具,对某些BOSS同样有效。	30金币
	1UP蘑菇	得到后就可以获得1UP。	100金币(或25蓝币)
	红色蛋	只有在收集完红币后撞击红色方块才能得到，同时拥有耀奇蛋，变大蘑菇与无敌星的力量。	非卖品



故事一开始，我们的马里奥被球化机器残忍的一挤，然后被一下子弹了出去……



游乐场1-1：（进入需要星数0）玩家所面临的第一个舞台就是游乐场。第一次进入这里的时候，由于没有收集到任何物品，所以现在很多地方都无法开启，玩家所要做的就是尽快熟悉一下游戏方式，并通过大炮前往其它的舞台。

中间的大炮是游戏中转换舞台的重要道具，撞击一次炮台后能得到1000分，而且炮台会缩到地里形成一个小洞，这个时候靠近小洞，马里奥就会被吸进去发射到其它舞台。不想换舞台的话，同时按L和R键就可以了。



草原 星星:共6颗 钥匙:1把



第一次进入选关画面的时候，会自动指向这里，玩家们也就进入这个轻松刺激的舞台吧。

草原2-1：（进入需要星数0）一进入草原2-1，玩家就会看到一个星星腾空而飞，这就表明玩家只要消灭画面内的所有敌人，就可以获得刚才的星星了。而通往其它版面的路，也被不同的门挡住了，只有收集到门上所写的星星的数量，才能够撞开门进入其它的版面。既然了解了游戏的基本过关要素，玩家们就尽情的去收集过版吧！



本关的三个蘑菇怪还是很好对付的，轻轻的碰一下就会打败它们。全灭敌人后星星会在画面正中心出现，收集之后就可以撞开左边的1星门了。敌人在消灭一段时间后会自动复活，而再次全灭的奖励则变成了?号奖励，玩家可以自行选择是否继续清版。

撞击画面正中的?号方块会得到水管物品，需要用一定的力度去撞击才能得到。

本关中还有左右两个蜂巢，当玩家去玩别的版面后再撞击蜂巢的话，里面就会出来蜜蜂……，而利用缩小蘑菇还可以从蜂巢的小洞里面进去，两个蜂巢都是可以进去的，不过里面没有星星可拿。

1星门通往草原2-2，2星门通往草原2-4。

草原2-2：（进入需要星数1）如果想要拿到这个版面的星星，除了要消灭两个蘑菇怪，还要去撞击蜂巢，引出三只蜜蜂消灭它们，星星才会出现。这里的蜂巢也可以进入，通往草原蜂巢2-6。

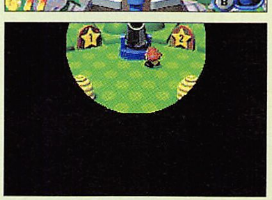


画面左方的风车是通往BOSS食人花所在的版面的。而右方的!号按键可以把风车停下来。以后再次来到这个版面时，还会看见贩卖物品的小蘑菇。

右上方的门需要5个星星才能打开，暂时先去别的舞台吧。

草原2-3：（进入不需要星数）BOSS关，敌人是巨大的食人花，它会不断的朝马里奥所在的方向转动（它不会移动），它的弱点是根部，注意需要一定的力度去撞击。攻击它一次之后，它就会疯狂的吞吃马里奥，注意BOSS吐出时的角度，没接好的话，掉出画面就要重新来过了。可以利用它转头的时候攻击其弱点。





在攻击它三次之后就可以打败它，会蹦出4枚金币和蓝币，同时在画面正中会出现钥匙，得到钥匙后，原来草原2-1内的?号方块就会变成大炮。

然后这里就会出现两个?号方块，一个是水管，一个是缩小蘑菇。将来使用完钥匙之后，还能回来吃红币。

草原2-4：（进入需要星数2）通过草原2-1右边的2星门进入，这里有三只乌龟，一只鼹鼠和一个?号方块。?号方块里面的是变大蘑菇，而每打中鼹鼠一次，它都会换一个地方再次探出头来，如果不抓紧时间继续攻击的话，它就会慢慢的回到过去的地点，连续击中鼹鼠三次后，鼹鼠就会移动到右上角的1UP蘑菇那里，把蘑菇顶出来。吃掉后就可以得到1UP。



第一次攻击乌龟时，它们会暂时四脚朝天的倒在那里，再攻击一次之后才能彻底干掉它们，注意不抓紧时间的话它们可是会恢复过来的。全灭乌龟后可以得到一个星星。

这里还是金蛋舞台，详细的使用方法会在后面作说明。

草原2-5：（进入需要星数5）收集齐5颗星星就可以进入，按照笔者的攻略进行的话，收集完草原的红币之后就会正好有5颗星星。这里有4只乌龟，一



个?号方块和5个弹力蘑菇。

?号方块里是耀奇蛋，五个弹力蘑菇则会不断的反弹马里奥，利用得当的话可以一举消灭大量的敌人。全灭敌人后可以得到一颗星星。

草原蜂巢2-6:（进入不需要星数，需缩小后才能进入）在草原2-2关中，利用缩小蘑菇就可以进入。里面有4只蜜蜂和一个?号方块。?号方块里面是一个耀奇蛋。全灭敌人后可以得到一颗星星。

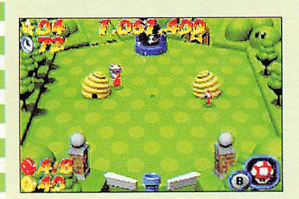


草原红币收集攻略:（战胜食人花BOSS，开启它的雕像和开关即可进行）

在利用钥匙开启了食人花雕像后，撞击BOSS战处的红









色按键就可以开启红币收集模式。此时共有100秒的限制时间，玩家需要收集散落在各个板块上的8枚红币。

它们所在的位置分别如上图所示。在取得所有的红币后，可以得到一颗星星，原来的红色按键也会变成红色?号方块，可以从里面得到特殊道具。

雪原 星星:共7颗 钥匙:1把



从草原关出来后，会自动指向雪原关，那么玩家就进入这个被冰雪覆盖的世界吧。

雪原3-1:（进入不需要星数）十分漂亮的场地，冰面上的倒影能给人一股雪地的寒意，由于是在冰上，可能会觉得不好控制力度。?号方块里面的道具是水管。而在蘑菇小子那里可以买到进入画面左上角冰堡必备的缩小蘑菇。

这个版面内要消灭的敌人是溜冰假面，消灭两个敌人就可以得到一颗星星。

在进入其它版面回来后，雪人会活动起来并自动寻找马里奥的位置并用雪球攻击，要小心的避开它。

打开通往雪原深处的门需要1颗星星，对现在的玩家来讲很简单了吧。

雪原冰堡3-2:（进入不需要星数，需缩小后才能进入）里面只有一个?号方块和一个鼹鼠

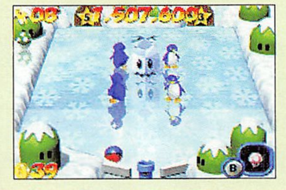


敌人。方块里的是无敌星星，而这个版面要考察玩家的是控制球的回旋能力。整个版面就是一个环形跑道，鼹鼠敌人每被击中一次后，就会出现在离上次不远的冰壁旁边，所以如何快速的使马里奥围绕着跑道高速回转，在限定时间内击中敌人就很重要了。最后在控球板中间打中鼹鼠后，就可以得到一颗星星。

雪原3-3:（进入需要星数1）这个版面有4只可爱的企鹅在围着幽灵冰像憨憨的打转，碰到它们的时候，它们就会肚皮朝下的在冰上滑来滑去，滑行的长度和撞击它们的力度有关。它们碰到自己人时也会滑出去。全灭它们后就可以得到一颗星星。以后回来还能碰到鼹鼠敌人。

把地上的幽灵冰像打入版面正中间的裂缝里，就可以造





成一个洞，让玩家能够进入冰海沉船3-6。

画面内左边的门需要5颗星星，通往雪原3-4，右边的需要3颗星星，通往雪原3-5。

雪原3-4:（进入需要星数5）金蛋舞台，同时有4个不同颜色的溜冰假面在画面里滑行。每



打中一个敌人，就会有另一个不同颜色的溜冰假面出现顶替。当画面内的4个敌人都是同一种颜色的时候，就可以获得一颗星星。

雪原3-5:（进入需要星数3）版面内有4个雪人和一个?号方块。雪人们会不时的投掷雪团



砸马里奥，撞击它们后它们会暂时陷入昏迷状态。当雪人们全部昏迷后就可以得到一颗星星。

?号方块内的物品是耀奇蛋。

冰海沉船3-6:（进入需要星数0）在雪原3-3中，利用冰雕制造一个缺口，掉下就能够进入



这里。非常有意思的版面。注意因为水底的浮力，所以现在除了考虑马里奥前进的轨道，还要注意高度和落脚点。水底有三条鱼，大力撞击可以干掉它们，全灭后可以得到一颗星星。

通过撞击打开画面内的三个宝箱，除了能得到金币，还能使船翻过来，利用甲板当平台进入船舱迎战BOSS。

冰海沉船3-7:（进入需要星数0）BOSS是一条刺鼓鱼，普通的撞击不能对它造成伤害，玩家要撞击画面内左右两边的标靶，击中后就会出现球形炸弹，利用炸弹攻击刺鼓鱼，它会吸气并迅速地鼓起来，这时利用马里奥去撞击它就能对它造成伤害。被攻击后的BOSS会放出两条小鱼扰乱玩家，并四处乱撞破坏玩家的策略。攻击BOSS三次后即可取得胜利。





胜利之后即可获得金币和钥匙，同时雪原3-1的?号方块会变成大炮。而出现的?号方块里左边的是耀奇蛋，右边的是变大蘑菇。

雪原红币收集攻略:（战胜刺鼓鱼BOSS，开启它的雕像和开关即可进行）





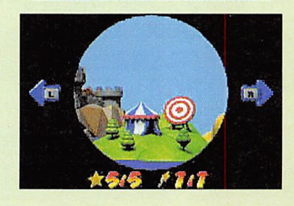






开启BOSS处的红色按键就可以开始收集了。限时100秒，玩家要抓紧时间。集齐后能得到1颗星星。

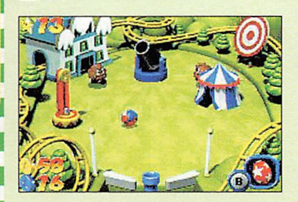
游乐场 星星:共5颗 钥匙:1把



我都沉迷于《掌机迷》啦，有时觉得看《掌机迷》比玩游戏更过瘾~不知道别人有没有同感。赵亮，20，男，100031，北京市西城区中央音乐学院（鲍家街43号）　娜卡：呵呵，看到读者们的悉心留言，我们众小编觉得制做《掌机迷》比玩游戏更过瘾：）

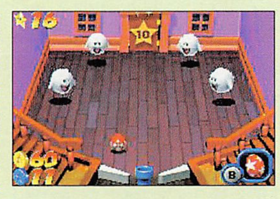
游戏一开始的时候就出现的版面，但是却对玩家的操作技巧要求很高。而且必须收集齐10颗星星才能挑战BOSS，玩家可以先去其它关卡收集星星再回来挑战。

游乐场1-1:（进入需要星数0）画面上左边的屋子是通往画面1-2鬼屋的，下方的设施是游乐场中常见的计力器，玩家只要控制马里奥保持一定的速度和力量去撞击它，就可以弹出金币。



右边的蓝色帐篷是小蘑菇们开的商店，这个商店的物品是需要蓝色币来兑换的，玩家可以先收集到一定数量的蓝色币后再来。在这里可以玩到能获得星星的小游戏。

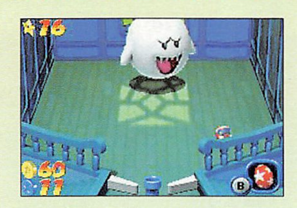
鬼屋1-2:（进入需要星数0）这一关中有四个幽灵，注意它们的行动节奏，可以用快攻法攻击它们。需要一定的操作技巧，全灭敌人后可以得到1颗星星。



正中心的门需要10颗星星才能打开，通往BOSS关鬼屋1-3。

鬼屋1-3:（进入需要星数10）在鬼屋1-2中打开10星门，马里奥会沿云霄轨道掉落在这里。

BOSS是一个巨大的幽灵，它会不断的朝马里奥所在的方



向转动，正对着马里奥的时候它会隐身，此时的BOSS不会移动，玩家也无法攻击它。而它面对马里奥的时候也会怪笑，会使得马里奥在空中不停的打转。玩家可以绕着房间移动，等BOSS露出尾部的时候猛烈攻击即可。

胜利之后可以得到金币和钥匙，出现的？号方块中，左边的是无敌星星，右边的是闪电。

游乐场1-4:（进入需要花费蓝币1）在游乐场1-1的蓝色帐篷内花1枚蓝币进入。



注意不能使用道具，玩家要在30秒内把4个汪汪都弹到靶子上去，时间一到就算失败。注意它们会不断的往前移动。进入这关的时候会自动得到两个耀奇蛋。

挡板会在大约15秒后消失，玩家要注意，尽量发大力度球去撞击。注意自己不能掉下去，否则游戏立刻结束。胜利后可以得到1颗星星。

游乐场1-5:（进入需要花费蓝币2）在游乐场1-1的蓝色帐篷内花2枚蓝币进入。

注意不能使用道具，玩家要在30秒内干掉30个从炮台里



发射出来的子弹敌人。由于敌人一碰即能被消灭，所以保护好马里奥和两个耀奇蛋就是过版的关键。注意敌人的速度会越来越快。胜利之后能得到1颗星星。

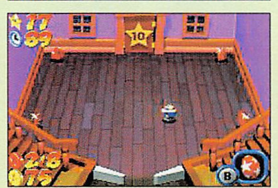
游乐场1-6:（进入需要花费蓝币3）在游乐场1-1的蓝色帐篷内花3枚蓝币进入。



不能使用道具，要在30秒之内,不断的撞击画面中心的蓝色按键,两边的大炮就会射出球形炸弹,击败10个敌人就能取得胜利。玩家可以利用蘑菇蹦床来不断地反弹攻击敌人。胜利后可以得到1颗星星。

游乐场红币收集攻略:（战胜幽灵BOSS，开启它的雕像和开关即可进行）







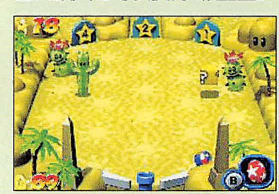
开启BOSS处的红色按键就可以开始收集了。还是100秒的限时，帐篷等都会暂时关闭，玩家可以放心收集。集齐后能得到1颗星星。

沙漠 星星:共9颗 钥匙:1把



沙漠关可以说是难度最高的一个关卡，同时也是需要收集星星最多的舞台了。玩家可要努力呀。

沙漠4-1:（进入需要星数0）注意新出现的敌人仙人掌怪，不断的连续撞击才能消灭它，全灭敌人后可以获得1颗星星。



画面中?号方块内的物品是水管，从右往左的门一次需要4、2、1颗星星才能开启。其中2星门是通往金字塔的道路。

4星门通往沙漠4-2，1星门通往沙漠4-3，2星门通往金字塔4-4。

沙漠4-2:（进入需要星数4）金蛋舞台，画面中的?号方块是变大蘑菇。云上的乌龟会不



断的投出刺钉怪，玩家要迅速地消灭所有的刺钉怪才能得到星星。

沙漠4-3:（进入需要星数1）两个巨大的仙人掌怪在画面内缓慢移动着，慢慢的把它们消灭掉就可以了。四个仙人掌可



以用来反弹，不断地撞击鼹鼠可以得到右上角的1UP蘑菇，全灭敌人可以得到1颗星星。

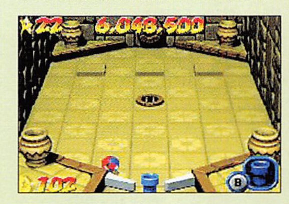
金字塔4-4:（进入需要星数2）四只秃鹫围绕着金字塔盘旋飞舞，由于它们在空中，普通的攻击是无法奏效的，玩家要利用画面正中心的金字塔当作跳台，跳起去砸敌人，这样才能消灭它们，得到星星。

画面内左右两边各有一座狮身人面像，通过连续撞击它们，可以使金字塔浮出沙漠，而随着金字塔的不断浮起，玩家可弹跳利用的空间也就越大。注意如果不连续撞击狮身人面像的话，金字塔会



沉回去的。当金字塔完全浮出后，就可以通过入口进入金字塔4-5了。

金字塔4-5:（进入需要使金字塔浮起）画面正中有3个开关，通过撞击可以开启它们。左边的和右边的都是陷阱开关，撞击后会出现一个下落的缺口，通过它可以前往金字塔的下层。



撞击中间的开关会使画面中的四个瓦罐内出现跳蛇敌人，他们会一蹦一跳地向着中心的井走去，玩家要阻止它们的行动。敌人会出现好几次，成功全灭敌人后就可以得到1颗星星。

缩小后可以进入画面正中的井，通往金字塔4-6，左边的陷阱通往金字塔4-7，右边的通往金字塔4-8。

金字塔4-6:（进入需要星数0）缩小后进入金字塔4-5的井中即可到达，类似竞技场的版面，



跳蛇会一条条的出现，并会沿着螺旋线绕圈。每消灭一条就会再出现一条，消灭很多的敌人之后，就会获得1颗星星。

?号方块内的道具是闪电。

金字塔4-7:（进入需要星数0）开启左边的开关，会出现四个隐藏假面，它们会不断的在柱

娜卡：很可惜我们掌机迷销售情况相当不错，现在没有存放的过刊了，有了这位读者您的鼓励，我们会奋力越做越好的。



子之间躲藏，玩家要趁它们出现的时候攻击它们，全灭敌人后能得到1颗星星。

撞击右边的开关可以开启一个缺口陷阱，通往金字塔4－9。

在蘑菇小子那里能够买到一些道具。

金字塔4-8:（进入需要星数0）依然有两个开关。左边的开关可以开启画面正中的陷阱，通往金字塔4－9。而撞击右边的开关则会使隐藏在柱子后面的敌人出现。它们会围绕着柱子转一圈再躲起来，不快速攻击的话，就只能重新去开启机关了，全灭敌人后能得到1颗星星。



可以在蘑菇小子那里买到一些道具。

金字塔4-9:（进入需要星数0）BOSS是一个巨大的法老，玩家要先撞击画面正中的开关法老才会复苏。普通的撞击对BOSS无效，玩家需要先撞击



画面上的两根水晶柱变大，再去撞击浮起施法的法老才能造成伤害。注意法老会放出缩小光线使马里奥的攻击无效化。玩家需要反复尝试才能干掉BOSS，三次击中它后就能取得胜利。

胜利后会得到金币和钥匙，出现的？号方块中，左边的是缩小蘑菇，右边的是闪电。

沙漠红币收集攻略:（战胜法老BOSS，开启它的雕像和开关即可进行）









依然要在限时100内找齐8枚红币，它们都在金字塔内，玩家一定要注意抓紧时间。集齐后能获得一颗星星。

库帕城堡 星星:共8颗 钥匙:4把

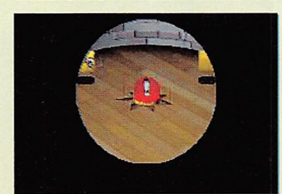


最后的关卡……，囚禁碧奇公主的地方，库帕的城堡。打败BOSS或者集齐钥匙后才能选择进入。只要收集到4把钥匙和15个星星，就可以去挑战库帕了。

库帕城堡5-1:（进入需要星数0，需要先打败任意一个BOSS）每得到一把钥匙的时候，其实都可以来到这里，在库帕城堡5－1的版面里把钥匙插入到相应的BOSS雕像中，就可以开启相应版面内的红色开关，同时玩家会自动回到序章游乐场所在的画面。

全部的钥匙都聚齐后，四







马上就高三，在这一年里可能会与GBA说Bye-Bye！但我还是会看PG，永远支持《掌机迷》
丁一，18，男，402106，重庆永川市火车站铁路村133-3-3，兴趣：看PG、读书、集邮、旅游，QQ：363729719

个雕像会转动朝里，门也会打开。再次回到这里的时候，就会出现三个飞行假面，消灭它们后就能获得1颗星星。

库帕城堡5-2:（进入需要集齐四把钥匙）库帕城堡的主大厅，左边是大炮，右边有可以购买物品的蘑菇小子。同时还会出现5个飞行假面，全灭它们后可以得到1颗星星。



这里的门都需要高星数，左右两边的17星门与21星门分别通往库帕城堡5-3，5-6。

中间的15星门通往库帕的所在地，最终关5-10。

库帕城堡5-3:（进入需要星数17）小心盔甲龟，慢慢的干掉它们，可以得到1颗星星。利用鼹鼠可以得到正中心的1UP蘑菇。



两边的门都通往以前的BOSS处，左边的19星门通往食人花5-4处，右边的25星门通往幽灵王5-5处。

库帕城堡5-4:（进入需要星数19）蘑菇怪聚集地，有六个蘑菇怪围绕着画面正中心移动，全部消灭它们后，一阵电闪雷鸣，食人花BOSS出现了！这回的它吞吃马里奥的次数更频繁了，利用以前攻击BOSS的方法击



到它吧。

胜利之后会得到金币和星星，？号方块中的物品是双份变大蘑菇。

库帕城堡5-5:（进入需要星数25）幽灵聚集地，这里会出现四个幽灵。全灭幽灵后，一阵电闪雷鸣，幽灵王出现了！注意它的转身速度变得很快，利用过去BOSS战的打法就能够轻松取胜。

胜利后能得到1颗星星，而出现的？号方块内则是双排水管。



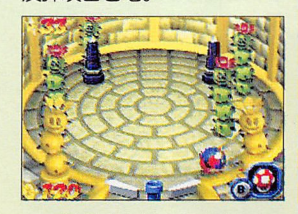
库帕城堡5-6:（进入需要星数21）在5-2的大厅中选择右边的21星门就能进入这里。有三只盔甲龟，干掉它们能得到一颗星星。觉得吃力的话不妨使用物品对付它们。

左边的23星门通往过去法老BOSS的所在地5-7，中间的洞通往刺鼓鱼BOSS的所在地5-8，最右边的35星门需要集齐游



戏中所有的星星才能打开，通往库帕城堡的金蛋舞台5-9。

库帕城堡5-7:（进入需要星数23）4个巨大的仙人掌怪在画面内移动着，干掉它们后，伴随着闪电，法老BOSS再度登场。连续缩小术会让玩家十分困惑，尽量利用法术的间歇来反弹攻击它吧。



胜利后会得到金币和星星，而？号方块里面的是双重闪电。

库帕城堡5-8:（进入需要星数0）水中关卡，六条海底鱼在翩翩起舞。干掉它们后，刺鼓鱼BOSS粉墨登场了。它的移动速度会变得很快，不过依然很好对付。



战胜它后会获得金币和星星，？号方块里的道具是双重无敌星。

库帕城堡5-9:（进入需要星数35）这里就是库帕城堡的金蛋舞台。与之前的今天舞台不同，这个金弹舞台是累计了之前所



有培育的金蛋分数之和，也就是说可以一次把过去的金蛋分数加倍。是游戏中最华丽的加分舞台。

正中心的?号方块中就是双重耀奇蛋。

库帕城堡5-10：（进入需要星数15）终于面对万恶之源库帕了，它最厉害的必杀技就是地震，一上来它就会跳起震动地面，这会导致挡板昏厥无法控制，十分容易使马里奥掉出去，在它要跳起之前撞击它可以抵消它的攻击。对付库帕普通攻





击是没有效的，玩家要围着墙壁进行回转来转动两个开关，使两个链球石被拉上去，慢吞吞的话，石头可是又会沉下去的。当石头拉到顶后，画面中间的蓝色开关就会开启，触动开关后，链石就会砸下来致使库帕摔倒，此时要趁库帕还没有爬起的机会攻击它，这样才能奏效。

反复三次之后，库帕会发狂毁掉链石，并缩成球状在画面内横冲直撞。把它往两个开关的地方弹过去，反复撞击几次之后，就会在城墙上造成一个大洞，而库帕也会被弹到天边不知所踪……。

马里奥终于救出了碧奇公主，库帕也得到了它的制裁，最后会按玩家在游戏中隐藏要素挖掘多少的程度进行奖励。







通关后的小游戏

◆大炮射击◆

战胜库帕并完美通关后（不丢一命），会在序章的地图内进行一个大炮射击的小游戏，玩家所获得的星星会累计到标靶的分值上，而命数会换算到炸弹数上。没集齐星星的时候是在白天，得到所有星星后会进入夜晚。



游戏开始的时候会从帐篷里面抛出3个球形炸弹，玩家要在它们没有爆炸前把它们装入大炮的缺口中，然后再射击靶心，成功命中的话就可以增加相应的分数。为了这最后的加分舞台而努力吧！

◆限时挑战模式◆

通关一次之后就可以进入了，流程都和过去一样，所不同的是这次是有时间的。请诸多高手挑战自己的极限吧！



◆有关金蛋舞台的讲解◆

在任一有耀奇蛋平台的版面内，只要放出道具耀奇蛋，平台就会自动开启。将蛋打入平台上的缺口内，平台会升高，并露出三层的靶心，利用马里奥或者蛋不断地撞击靶心，就可以消掉它们。当最后缺口再次出现后，把蛋打入缺口，金蛋就会出现，之后只要利用马里奥撞击金蛋就能得到它了。

金蛋的分值，在每一大关的基础分值都是250000分和25个金币，而在这一大关内，每得到一个金币，都会使总分值加1万分，并增加一个金币储存量。在撞击靶心的时候，会依次得到5、8、12个金币，这些是不会记入累积分值的。

而在库帕城的金蛋舞台，其分值是累计其它所有金蛋舞台的。并且在游戏中每取得一个金币就会累计。在库帕城的金蛋舞台撞击靶心能依次得到20、32、48个金币。



你是风儿我是沙，你是树林我是花，老板，《PG》能便宜点行吗？刘丛岳，11，男，100045，北京市西城区月坛南街甲2号门303，兴趣：看《PG》、玩《口袋妖怪》 娜卡：对于还没有经济来源的学生读者们来说，确实有难处，不过对比国内同类杂志，可以看出我们的优势所在。


热脑研究



GBA		
NINTENDO	RAC	32M
2001.07.01	4800日元	1-4人用

文/MSN-04 SAZABI
编/雪人

技巧讲解



好了，研究正式始动！基本操作大家应该会的了，在此我就不再赘述，只提一提两个必须掌握的技巧吧：

1、加速起步——在第二盏灯亮起后0.50～0.75秒时按下A键，就能够以喷射式加速起步，瞬间领先对手。(图1)不过，大家没有必要死记这个时间，刚刚开始的时候即使您熟记这个时间，也有可能会经常失败的。但这不打紧，只要练得多来了感觉，很自然就可以成功，根本不必顾忌时间……别误会吖，虽说不用死记，但您也不要跟这个时间相差太远哦！迟了的话就不能够加速起步了；早了更糟，不但不能加速，还要减速啊！



图1

2、漂移过弯——面对比较急的弯道，普通的转弯难免容易甩出外圈甚至是铲出赛道，此时我们可以尝试按下R键来转弯，发现效果是出其意料的好！这就是漂移过弯，适用于直角甚至U形弯。特别是U形弯，进入之前先按下R键(因为R键是跳跃键，所以车子会跳一下)，然后再配合十字键←转或→转(注意，其间R键和十字键均不可以放开)，只要整个过程超过1秒并且没有铲出赛道，在出弯后就会有一个“迷你加速”作为奖励，与一般加速不同的是它维持时间较短，而且是显示为蓝色喷射状(图2)。虽然漂移这么好用，不过还是要提醒一下大家，漂移超过3秒的话车子会发生自转的，请注意时间。

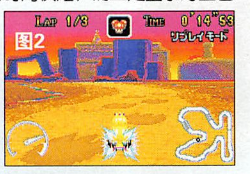


图2

人物介绍



我简单给大家介绍一下供选人物，别以为他们只是样子不同哦，在赛场上他们可是有很大差异的。只有针对赛道以及自己的控制能力进行选择，赛事才有可能取得优异的成绩：



蘑菇仔

轻量级车手，最轻的体重使他拥有最为优秀的加速能力，但可惜最高速不高，而且也不利于漂移。



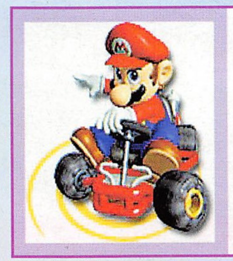
碧奇公主

轻量级车手，体重第二轻的角色，加速与过弯能力不俗但最高速仍然不够，不过漂移能力还不错。



恐龙耀西

轻量级车手，加速与过弯能力都不错，但最高速较低,漂移能力也不算很好。大家在选用时要量力而行。



马里奥

中量级车手，各项能力超平均,没有特别突出的缺点的同时也说明了他没有什么优点，适合中级玩家。



路易

中量级车手,能力第二平均,加速能力比马里奥稍低,但过弯与漂移能力则相对高点,玩家可以善用这一点。



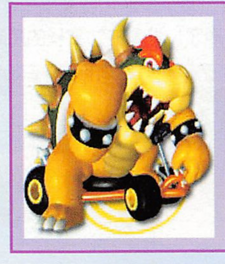
瓦里奥

重量级车手,虽然加速较弱，但是最高速较高。过弯能力不俗，但是漂移能力不尽人意，玩家应扬长避短。



大金刚

重量级车手，跟瓦里奥差不多都是加速低最高速高,但他过弯能力要弱于漂移能力，大家要注意。



魔王库巴

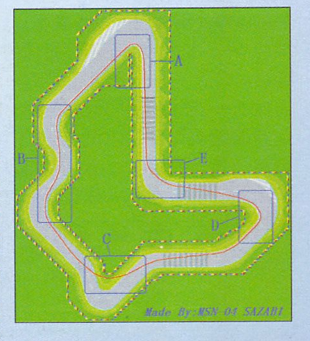
重量级车手,体重是最高的,因而拥有最高的速度,但加速能力低下,惯性太大也不利于过弯,是最难控制的角色。





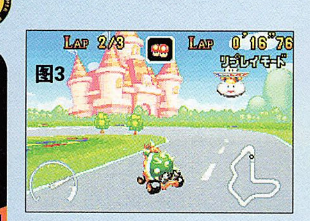
接下来我们要开始对每条赛道进行详细的解剖分析了：

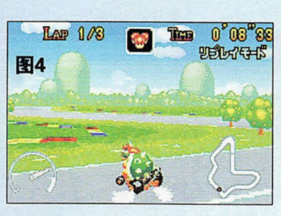
★ ピーチ サーキット

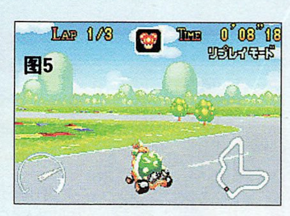


蘑菇杯的第一条赛道比较简单，弯道不多,因此我们大可以放心使用速度最高的魔王库巴，只要途中不因铲出赛道而减速，3圈总时间应该可以达到50秒左右！下面是具体跑法：

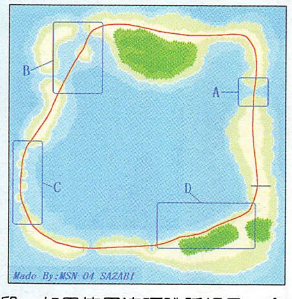
要点A——赛事刚开始就有一个急弯，这要求我们在图3这个地方马上按下R+←键进行漂移，以求贴着内圈转,过弯后还能赚它一个迷你加速！要点B——虽然是S弯，但由于弧度不大，所以我们只要向左向右稍微调整一下方向就可以了（注意，千万别用漂移！否则会得不偿失）。要点C——这里直接铲草过去能够省一点路，但为了不至于减速,我们就需要借助加速蘑菇了，在图4这个位置转左，瞄准对面的赛道按下L键吧！要点D——这里又有一个急弯，不用我多说，在图5这个地方马上按下R+←键漂移就是了。要点E——对于这个直角弯，直接右转就可以了，反正路面比较宽，不用担心铲出赛道；而用漂移反而会多花点时间。


图3


图4

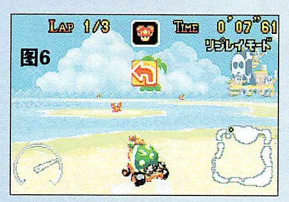

图5

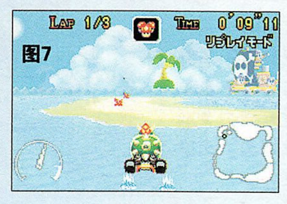
★ ヘイホー ビーチ

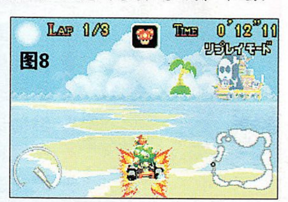


蘑菇杯的第二条赛道位于海滩上，注意在浅水上行走是会减速的，还有路面上的小螃蟹也要小心别撞上哦！不过这条赛道没有急弯，魔王库巴必用！下面是具体跑法：

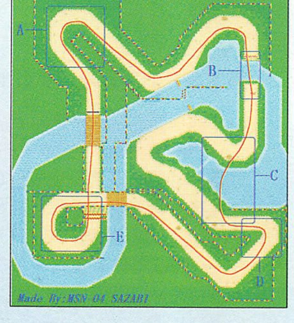
要点A——赛道上有好几处都是像这里一样被一小段浅水阻隔的，按R键可以轻松跳过。要点B——来到这里我们要脱离主赛道而走左边的“小岛路线”了。在图6这个位置左转，然后使用连环跳跃（即连打R键）穿越浅水（图7），这样就可以减少速度的损失。登陆小岛提回一点速度后再次使用连环跳跃穿越浅水回到主赛道。要点C——穿过一群螃蟹后是水岛相隔的路段，如果使用连环跳跃将是一个治标不治本的方法，所以我决定把加速蘑菇用在这里，直接穿越（图8）！要点D——为了缩短路程，我们又要脱离主赛道了。沿着左边狭长的海岸线走可以省一点路，但注意不要铲水或铲草哦！


图6


图7

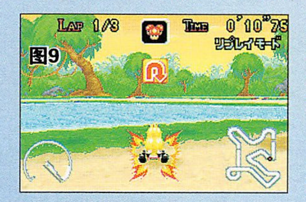

图8

★ リバーサイド パーチ



蘑菇杯的第三条赛道弯道开始多起来了，操控也趋向于灵活性，因此我们选用比较好控制的碧奇公主（以后的赛道讲解和演示都是用她来进行的了，当然，您不一定要也使用这个，技术好的继续使用库巴也没人说您）。下面是具体跑法：

要点A——此处的U形弯很好应付，只要使用漂移便可贴着内圈通过。要点B——飞过水面还有一个加速器，大家可不要放过啊！要点C——通过B处后稍微右转，然后在图9这个位置按L键使用加速蘑菇便可穿过水面到达对岸，但要注意在入水前必须按R键跳一下（图10），换句话说，我们不是开上水面，而是跳上水面(^_^)。其次，在登陆的时候要及时左转，否则将会铲出


图9

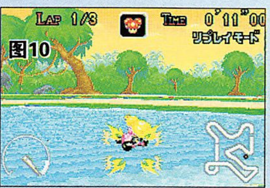
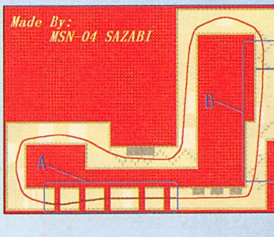

图10


图11

某日，偶在街上闲溜，拾到一神灯，神灯对我说：“由于我的法力不足，只能实现你一个愿望了。”偶沉思了一会儿说：“我只要那《掌机迷》编辑里的那101台SP。”怎么样？各小编我不是很贪婪吧！陈鹏，18，男，300131，天津市丁字沽新村十三段53门206-209

赛道。要点D——这是一个很急的弯，就算使用漂移也不是那么容易通过，大家在不铲出赛道的前提下尽可能贴内圈转吧！要点E——首次出现的环形弯道，不过大家只要学会了漂移就会变得异常简单。在图11这个位置按R+←键过弯便可贴着内弯通过，但注意不要超过3秒，否则车子会自转。

★ クッパ キャッスル1

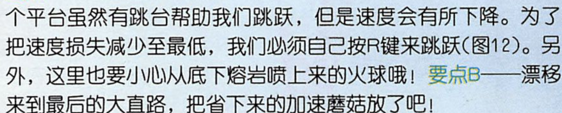


蘑菇杯的第四条赛道在库巴城堡内，不过比较短，而且也比较简单，只要小心不要开上会减速的路面和不要被石块砸中就可以了。由于多数是直角弯，因而漂移这个技巧将在这里得到充分的表现，下面是具体跑法：

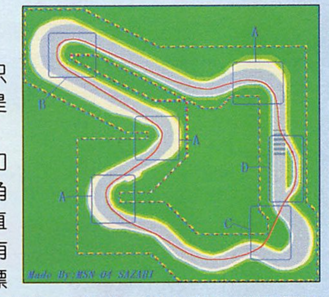


图12

要点A——这里分隔开的一个个平台虽然有跳台帮助我们跳跃，但是速度会有所下降。为了把速度损失减少至最低，我们必须自己按R键来跳跃(图12)。另外，这里也要小心从底下熔岩喷上来的火球哦！要点B——漂移来到最后的大直路，把省下来的加速蘑菇放了吧！



★ マリオ サーキット



鲜花杯的第一条赛道又回到了平淡的水泥公路，弯道只是增加了一点，而且也不算急，所以还是挺简单的。下面是具体跑法：



图13

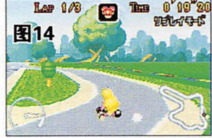
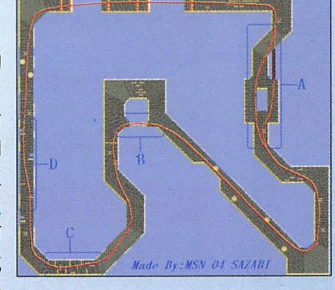


图14

要点A——这3个弯都不是很急，如果大家不是用库巴等转向困难的角色建议还是不要使用漂移的好，直接转会快一点的。要点B——这里有个U形弯，我不说大家也知道要用漂移了吧？要点C——在图13这个地方转左，看准位置马上按下L键使用加速蘑菇，便可以穿越草地进入D处。要点D——这里不走主赛道而走右边的小路（图14），虽然比较窄有铲草的危险，但是出弯时有个小型加速器什么也值了。

★ テレサレイク



鲜花杯的第二条赛道上有很多残缺不全和凹凸不平的地方，大家可要小心了。下面是具体跑法：



图15

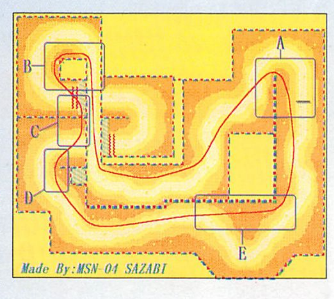


图16

要点A——这里的左边有一条时隐时现的道路，不过比较窄，如果怕掉下去的话就走右边的主赛道吧，反正效果差不多。要点B——一看就知道了，按图走可以节省不少时间。要点C——此处有大量跳台存在，直接踩上去会损失一点的速度，所以我们要自己按R键跳起躲开。要点D——这个路段有很多坑和跳台，但老子可没那么好精神跟你躲了(^o^)！在图15这个位置按L键使用加速蘑菇并铲上赛道右边的跳台飞起，然后在空中用十字键调整车子的方向，以保证落在终点前左边的那

个跳台上（图16）；蹦起，最后再一口气飞过终点……整个过程可是始终保持最高速度的哦！

★ チーズ ランド



鲜花杯的第三条赛道很有意思，在浅色的地带行走是不减速的，好好利用可以省下不少时间。下面是具体跑法：要点A——这里的起跑要注意，不仅要确保加速起步，还要在起跑的一瞬间按下←键，这样便能穿过两个石桩再回到主赛道（图17）。而且，以后每圈经过这里均是如此。要点B——第二次出现环形弯道，理所当然要用漂移，但要注意提前准备，大约在图18这个位置就要开始按R+←键进行漂移了，这样可以贴着弯道内侧穿过两个石桩。要点C——刚转完环形弯大家千万不要直接往前直接铲跳台，我们要走捷径了！方法是在经B处漂移到图19这个位置马上转手改为向右漂移，方位正确的话便能横着车子铲上跳台的最右端而飞到D处（图20），同时记得要在空中按←键调整方向哦！要点D——从C处飞过来落地要小心，很容易撞上石桩和老鼠的，除了熟练以外，还是但愿真主保佑您吧！要点E——为了节省时间，在图21这个地方放个加速蘑菇，便可直接以直线穿越深色地带，但记得最后要转左返回主赛道哦！


图17

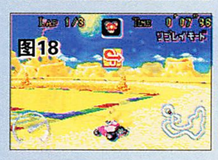
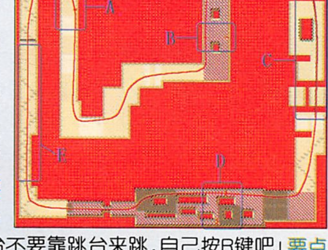

图18


图19


图20


图21

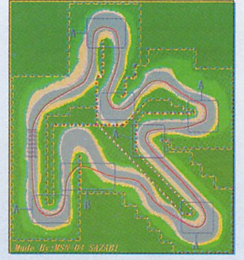
★ クッパ キャッスル2



鲜花杯的第四条赛道再次定于库巴城堡，比第一次长了少许，但仍旧保持其一贯特色——多直角弯，大家使用好操纵的角色再配合漂移问题应该不大。下面是具体跑法：要点A——赛事一开始马上向右漂移，但出弯不要靠右而应该靠左，以保证能够踩上图22这个加速器。要点B——虽然此处左右均有加速器，但走左边更有利于我们转下一个直角弯。要点C——为了把速度损失减少至最低，这里一个个分隔的平台不要靠跳台来跳，自己按R键吧！要点D——这个路段虽然走中间最安全，但是为了挣个加速器，我们必须靠左或者靠右走（个人推荐右边），返回中线时小心不要掉下熔岩哦！


图22

★ ルィージ サーキット



闪电杯的第一条赛道U形弯比较多，大家要活用漂移技巧应付，同时也要小心路面上的水洼哦！下面是具体跑法：

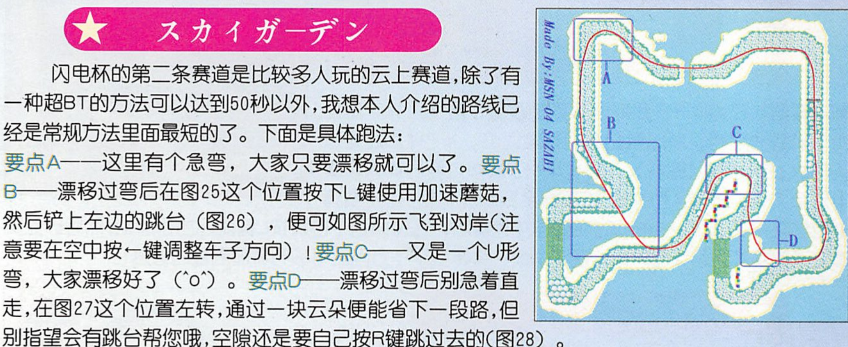
要点A——这6个弯道都比较急，理应使用漂移来对付，学到这里我想大家应该很熟悉了吧，那么不再赘述。


图23


图24

要点B——此处的围栏有一个小缺口，因此我们可以利用它来走捷径。但是直接穿过草地的话减速会很严重的，故此我们要对准缺口放个加速蘑菇冲过去（图23），同时还要使用漂移好让车子在通过缺口后马上左转返回主赛道（图24）。

★ スカイガーデン



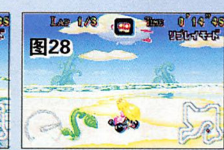
闪电杯的第二条赛道是比较多人玩的云上赛道，除了有一种超BT的方法可以达到50秒以外，我想本人介绍的路线已经是常规方法里面最短的了。下面是具体跑法：

要点A——这里有个急弯，大家只要漂移就可以了。要点B——漂移过弯后在图25这个位置按下L键使用加速蘑菇，然后铲上左边的跳台（图26），便可如图所示飞到对岸（注意要在空中按←键调整车子方向）！要点C——又是一个U形弯，大家漂移好了（^o^）。要点D——漂移过弯后别急着直走，在图27这个位置左转，通过一块云朵便能省下一段路，但别指望会有跳台帮您哦，空隙还是要自己按R键跳过去的(图28)。

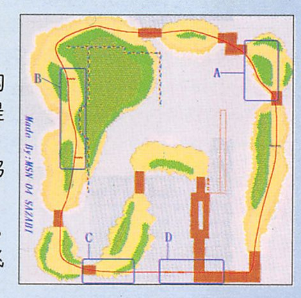

图25


图26


图27


图28

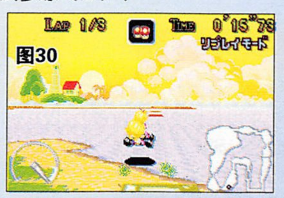
★ プクプクアイランド

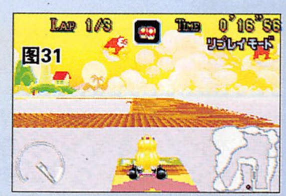


闪电杯的第三条赛道再次位于海滩上，除了要小心路上的螃蟹之余，还应该注意不要因为铲水或铲草而减速哦！下面是具体跑法：

要点A——按图示路线走岸边可以节省点时间。要点B——漂移过弯后一直保持走左边的内道，便有连续两个加速器可以利用。要点C——漂移过弯后靠右走，然后在图29这个位置使用加速蘑菇，便可顺势铲上岸边隐藏的跳台并飞起(图30)。要点D——从C处飞起后，请务必要把落点控制在水上平台的加速器前（图31），这样便可利用它这个加速器飞得更远。什么？不知道怎么控制落点？您在C处放加速蘑菇时早些晚些便能看出明显区别，总之多试多练（^_^）！


图29


图30


图31

★ サンセット こうや


图32

闪电杯的第四条赛道上有一些深色的荒地，走上去是会减速的，因此通过时要使用连环跳跃（连打R键）来减少速度的损失。下面是具体跑法：

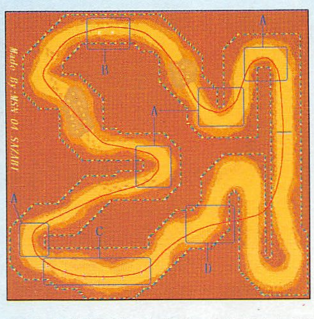
要点A——这4个弯道都要使用漂移，除了最后1个外其余3个都尽量



图33

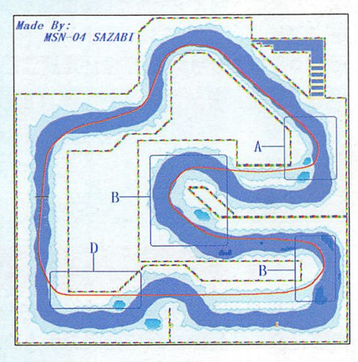


图34



贴内弯吧！要点B——此处虽然有加速器，但是在其之前都有个小跳台阻挡，所以我们必须看准时机、按R键跳起避过跳台踩上加速器（图32）。要点C——漂移过弯后请大家集中注意力，务必把路上的6个加速器全数踩完，同时可不要撞上地鼠哦！要点D——通过C处的6连加速器后，在图33这个位置按L键使用加速蘑菇，然后铲上赛道边缘的跳台飞起（图34），在空中按←键调整车子方向便可顺利着陆到最后直路！

★ スノーランド



星星杯的第一条赛道路面很滑，就算使用操控性最好的碧奇公主也倍感吃力，大家可要小心别铲出赛道哦！不过提示大家，走赛道边缘浅蓝色的冰面是不会减速的，好好利用吧！下面是具体跑法：

要点A——这个急弯要使用漂移绕过雪人(此雪人非彼雪人哦^_^b)和水洼，既而进入主赛道右边的冰道(图35)。要点B——此处的U形弯注意不要过早使用漂移了，否则有可能会因为超过3秒而自转。建议在图36这个位置开始，出弯后马上转右，免得撞上企鹅。要点C——与A处差不多，使用漂移绕过企鹅和水洼进入主赛道右边的冰道。要点D——在图37这个位置按L键使用加速蘑菇，以直线穿越雪地，最后躲过雪人返回主赛道。

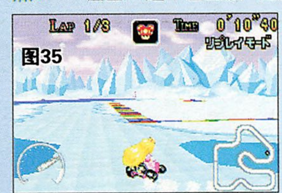


图35



图36

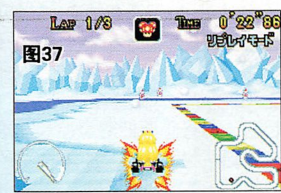
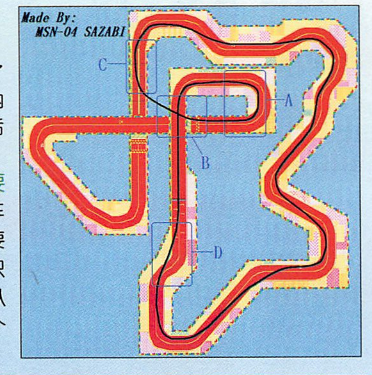


图37

★ リボン ロード



星星杯的第二条赛道名为丝带赛道，怪不得又细又长了(^_^b)。路上有很多小型的加速器，不过多数设置在弯道内侧，一不小心就会错失，所以我们必须打醒十二分精神，活用漂移把它们全数踩完！下面是具体跑法：

要点A——漂移过弯后贴右边走，并踩上图38这个加速器。要点B——在A处加速后冲上跳台，然后在空中按→键调整车子方向便可飞到C处（图39）。要点C——在这里着陆时要注意，由于路面存在跳台的缘故，车子还会蹦一下。此时只要按着R键，车子就会像被拖住了一样、不会飞得太远，从而保证我们可以踩上图40这个加速器。要点D——最后一个S弯大家就别花时间转了，直接放个加速蘑菇冲过去吧！

从前偶认为，没有GF的日子最难过的。但现在才亲身体会到，没有《PG》+掌机的日子才是最难熬的（我的GF把它们借走了，玩了一暑假！）
俞涛；16；男；545007；广西柳州市林溪小区10栋3单元6号；兴趣：睡觉

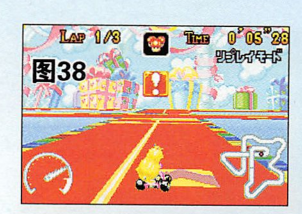


图38

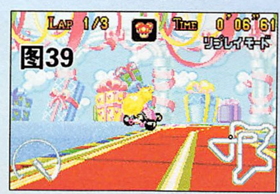
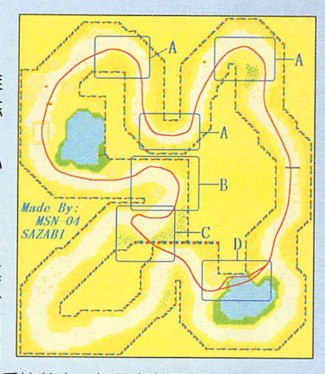


图39



图40

★ ヨッシー さばく



星星杯的第三条赛道定在耀西沙漠上，此赛道弯角暴多且难以操作，两条捷径更是BT得无话可说，大家除了多练还是多练啊！下面是具体跑法：

要点A——赛事刚开始连续3个U形弯大家就用漂移来应付吧，小心不要铲出赛道。要点B——先靠左，然后贴外弯向右进行漂移。要点C——漂移到图41这个位置马上转手改为向左漂移，拐个180°急弯(小心弯角的食人花)。当看到路面上跳台的瞬间按下L键使用加速蘑菇冲过去(图42)，然后就可以跨过围栏飞到对面的赛道。其实，如果您对的位置够准确的话，不用加速蘑菇也可以依靠跳台蹦过去的，只不过会与围栏碰撞导致速度损失吧。要点D——使用漂移绕过食人花，利用它背后的那个跳台跨过水面到达对岸（图43），不过这种方法有点难度，因为太靠围栏了，所以经常会碰上然后掉落水。如果在前面C处省下了加速蘑菇的话，在这里就可以利用它直接穿过水面到达对岸了(图44)，但要注意在入水前必须按R键跳一下。

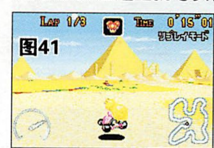


图41



图42

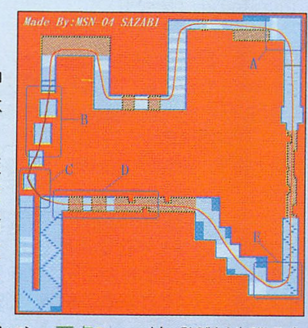


图43



图44

★ クッパ キャッスル3



星星杯的第四条赛道第三次出现在库巴城堡内，对于这种多直角弯的赛道我想大家应该都知道要使用漂移的了，那么不再多说。下面是具体跑法：

要点A——赛事刚开始的直角弯除非您是使用库巴等转向困难的角色，否则最好不要使用漂移，直接转会快一点。要点B——为了把速度损失减少至最低，此路段前3个分隔的平台请不要使用设置好的跳台而要自己按R键跳过(图45)，同时必须注意不要被喷上来的火球击中。要点C——来到最后一个分隔平台时车子应该先稍稍转右，然后马上转左朝着平台左上角冲过去(图46)。只要方向对得正，便可利用跳台飞过对面的赛道(图47)。要点D——从C处跳过来难免会因为碰上赛道壁而损失速度，所以就要马上按下L键使用加速蘑菇恢复元气(图48)！要点E——最后一个弯道可以尽情漂移，赚它一个迷你加速。



图45



图46



图47

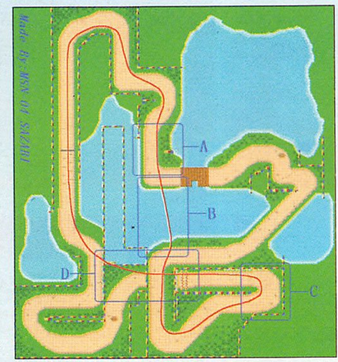


图48

被迫转学，很不情愿。但意外在新学校门口报刊亭发现《PG》（几乎是本市唯一的《PG》地点），转的值！打开《PG》，风味胜过《电软》。
赵炳云；16；男；553028；E-MAIL:zhaobingyun@yahoo.com.cn

★ レイクサイドパーク

S杯的第一条赛道隐藏有两条很强的捷径，全数成功的话可以节省大量时间。但是话又说回来，这两条捷径也不是那么好走的，可以说是对咱们技术的重大考验（不过来到这里也是时候考考大家学得怎么样了^_^）。下面是具体跑法：



要点A——通过S弯后把车子开得靠左一点，然后在图49这个位置按L键使用加速蘑菇向河对岸冲过去。要点B——为了能够在水面上停留更久，我们必须在入水前按R键跳一下（图50），而且这一跳的时间必须把握得十分准确，否则将会缩短在水面上停留的时间而导致捷径失败！其次要注意在水面上行走的路线，尽量做到横跨河面、越短越好，最后在图51这个位置上岸就OK了！要点C——这里有个很急的U形弯，理所当然要用漂移，但我要提醒大家的是这里使用漂移跟平常有点区别：正常来说我们都是尽可能做到贴内圈走的，但这里为了待会儿走捷径的顺利，大家过弯后不要靠左边的内圈而应该靠右边的外圈（图52）。要点D——如果大家按照上面靠了右走的话，应该很容易就可以踩上图53这个加速器。然后铲上跳台飞起，在空中大家记得要按→键调整车子方向，以保证落点在图54这个跳台上，最后一蹦回到主赛道。



图49



图50

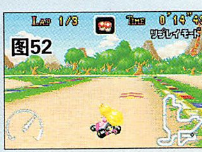


图52

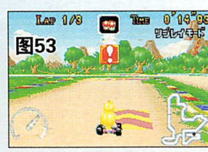


图53

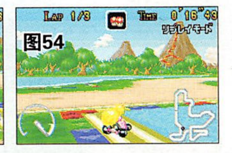


图54

★ オンボロ さんばし

S杯的第二条赛道对比上一条来说还是比较简单的，捷径只有一处而且走法也比较容易，只要大家能保证不碰壁和飞出赛道，成绩应该都可以达到52秒左右！下面是具体跑法：

要点A——赛道上好几处地方都像这里一样有时隐时现的隐藏道路，但建议大家不要使用，既危险又省不了时间！要点B——开始走捷径了，在图55这个位置先向右进行漂移，然后马上按下L键使用加速蘑菇（图56），这样车子就会横着铲上跳台，飞到对面的赛道上！

要点C——其实没什么好说，只要能够安全着陆就OK，当然您飞得越远越好，不过可千万不要飞出赛道或者着陆后失控撞到赛道壁哦！这里教大家一个比较安全的方法，就是按着R键来着陆，这样车子就会落在偏右的赛道上（图57）。不过此法虽则安全，但没有一般着陆飞得远，时间自然也就得多花一点了，对于追求最短时间的玩家可以不必考虑这一招（^_^）。

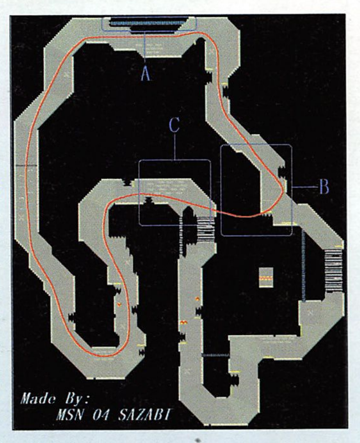




图55



图56



图57

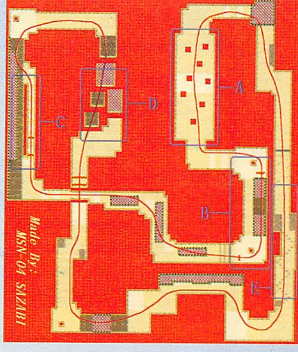
图51

★ クッパ キャッスル4

S杯的第三条赛道已经是第四次在库巴城堡里进行了，虽然这次赛道比较长、地形也复杂了一点，不过由于没有什么高难度的捷径（根本就是一条也没有嘛^_^b），总体来说还是比较简单的。下面是具体跑法：


图58

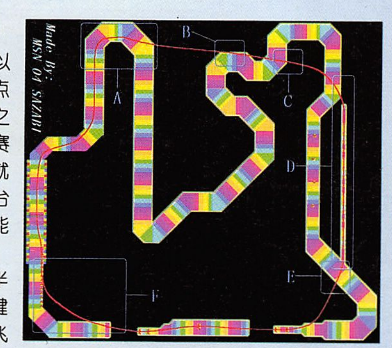

图59



要点A——此处路面有许多熔岩洞，保持中线之余小心地躲过吧。要点B——两个弯道贴左边都有加速器，请务必灵活运用漂移把它们都踩上（图58）。要点C——刚过完直角弯后脱离主赛道，贴右走小道有两个加速器可以使用（图59），要注意返回主赛道的时候可不要撞墙哦！要点D——走右边的路比较省时间，而且依照惯例要自己按R键跳跃，这样可以把速度的损失减少至最低。要点E——最后的大直路，大家放心使用加速蘑菇吧！

★ レインボー ロード

S杯的第四条赛道就是大家所熟知的彩虹赛道，可以说它是为极速爱好者度身订做的。因为赛道本身除了起点附近有一小段围栏之外，其它地方都是没有的，取而代之的是棕白相间的跳台。对于菜鸟们来说，这些“镶”在赛道边沿的跳台给了他们不少麻烦，因为一不小心铲上去就会弹出赛道外；不过，对于像我这样的BT来说，这些跳台却是可喜的存在，因为它给我们走捷径提供了无限的可能性（^o^）。下面是具体跑法：



要点A——此处的U形弯大家先向右进行漂移，当转到一半的时候就要按回←键，然后对准对面的赛道马上按下L键使用加速蘑菇（图60），这样就可以铲上边沿的跳台而飞过去。要点B——为了保持最高速度，这里的落点极其讲究。不是落到中间宽阔的赛道上而是落到边沿狭窄的跳台上（图61），这样就可以蹦着跳而不减速了。要点C——跟B处一样，这里也是落到边沿的跳台上（图62），然后蹦回主赛道。要点D——来到这里我们要脱离主赛道而走左边狭长的道路，虽然有点危险，但上面全是加速器（@_@）！大家手可要定啊，否则碰上边沿的跳台就没了。要点E——出了D处向右转，然后铲上跳台飞起，并且在空中按→键调整车子方向保证其回到主赛道。要点F——铲上跳台飞起后，在空中按→键调整车子方向，以保证其落到赛道边沿的跳台上（图63），最后蹦到赛道末那一大排加速器上着陆（图64）。进一步提升速度！


图60


图61


图62


图63


图64


后记

好了，我的这篇计时赛研究就到这里告一段落吧，谢谢大家赏面观看！后面隐藏的20条SFC版赛道我不打算罗嗦了，一是没什么捷径，再说就是骗稿费了；二是来到这里，相信大家都已经升级为高手了，留点神秘给大家探索吧！

召唤之夜—铸剑物语2

GBA | BANPRESTO | A·RPG | 128M
2004.08.21 | 5800日元 | 1人用

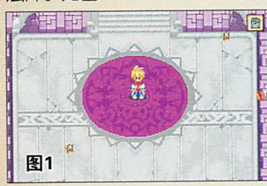
文：Game Base/mmco
编：阿蛮

隐藏迷宫

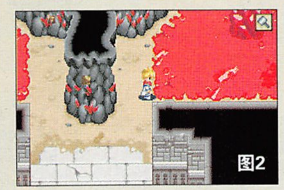
通关后最终迷宫“哥拉之门”，以及得到魔刃的四个迷宫都会出现隐藏部分。由于隐藏迷宫需要特殊道具开启，而特殊道具则需要玩家在打败一个隐藏迷宫的BOSS后才能得到，因此玩隐藏迷宫是有顺序的。按照下文顺利玩就行了。此外，出了隐藏迷宫后再进去，BOSS依然存在，是可以无限“虐待”，而每次打败BOSS都能得到超级珍贵的终极打造道具，所以想打造最强武器的玩家可要多花点心思在里面哦。五个隐藏迷宫都有传送装置，以后可以直接进入。

哥拉之门的隐藏迷宫：

通关后，哥拉之门中最终BOSS的地点会出现一个紫色魔法阵。如图1

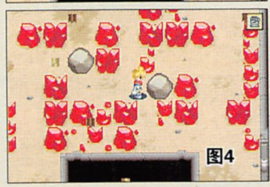

图1

1、按A就能进入隐藏的地下6层。这里是有窍门的，在图2位置斜着往右上走就能滑到进入地下7层1区的门了。


图2

2、地下7层先要把中间石头推到图3位置，再把右边的石头推到门的右侧。随后把中间的石头推到图4位置，接着把左边石头推到门的左侧就能进门了。


图3


图4

3、地下8层1区左边有个宝箱,内有“高命の魔石”，利用斜走滑行到右下的门。

4、地下9层穿过几个版面就能到地下10层。

5、地下10层2区的右边门进去一直走可以介绍发现宝箱一个，内有“鬼女の命石”。中间门可到地下11层。

6、地下11层就是BOSS,打倒后得到“漆黑の命石”。身后宝箱中有“起动スイッチ”,这是开启机械迷宫中隐藏部分的重要道具。

机械迷宫中的隐藏部分：

来到先前打败黄金机器人的地下6层，在得到“起动スイッチ”的情况下调查左边的装置就会出现通往地下7层的路。如图5


图5

1、此处隐藏迷宫没什么难度，走到地下8层3区就与BOSS对决，胜利后得到“谜のボックス”。身后宝箱中有进入常夏海洞窟隐藏迷宫的重要道具“水の呼び子”。

常夏海洞窟的隐藏迷宫：

在得到“水の呼び子”后，调查曾经打倒大龙虾的中央瀑布，隐藏迷宫进入就会出现了，如图6

1、攻略方法同以前一样，敲击地板上的三色按钮可以顺利到

雪人啊，你是不是工作太累，以至于视力下降啊？你把我的名字写成了“尚靖”，偶要怨恨死了，这次帮我改过来吧！
肖靖，18，男，南京市北京东路07幢502室，兴趣：掌机游戏、football


图6

达20区,干掉BOSS可得到“猫の手の置物”。并在宝箱中得到“雪解けの粉”,此乃通往极寒雪溪谷隐藏迷宫的关键道具。

极寒雪溪谷隐藏迷宫:

走到拿魔刃的地方,在有“雪解けの粉”的情况下调查右边冰柱,隐藏迷宫入口出现。如图7


图7

1、一开始的地区15要站在图8的位置向右上斜着滑过去才能到达通道。


图8

2、地区16先站在图9的位置向右上斜滑到图10位置,然后再从图10右下斜滑图11,请看清楚图11中所站的位置,从这个位置


图9

向右上斜滑到图12,最后往下就行了。


图10

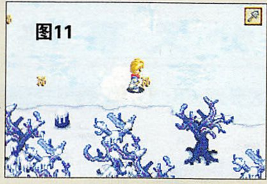

图11


图12

3、地区19站位也很关键,要精确无误地站在图13的位置往右滑,再往上就能过了。

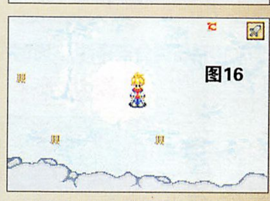

图13

4、地区20中,站在图14的位置往左上滑可得三个宝箱,返回图14位置往上再往右通过。


图14

5、地区22中,先站在图15位置往右上滑到图16,然后在图16处往右下,最后往上过关。

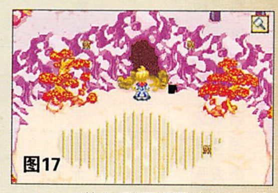

图15


图16

6、地区23遭遇BOSS,干掉它后得到“天使の冰像”。身后的宝箱内有“开封のお扎”,这是热气腾腾温泉地狱隐藏迷宫的“钥匙”。

热气腾腾温泉地狱隐藏迷宫:

到上次得到魔刃的地方,对准中间的石门调查,当然了需要“开封のお扎”,入口就会出现,如图17


图17

1、进入后可遇到东明,他说里面有邪气!

2、攻略方法与以前一样,没什么特别难点。到地区25打败BOSS可获得“战士の心得”,全部隐藏迷宫介绍完毕。

通关特典

1、在标题画面的“おまけ”选项中追加“ライバルバトル”模式,即连续挑战BOSS模式。

2、通关后在村中挑战兔子可得到“にんじん章”,此道具的作用是在“おまけ”选项中追加“うさぎ

バトル”，即使用兔子连续挑战BOSS模式。

3、如果在之前完成所有为“木こりの家”的老太太找猫的事件，通关后与她交谈便能得到“猫の手の置物”。

4、如果在之前完成“木こりの家”的老大爷破坏所有迷宫置物的挑战的话，通关后与他交谈便能得到“观战チッケト”。

5、二周目开始新游戏，在第一天与兔子的强制战斗后可以得到“修行の腕轮”，作用是经验值翻倍。

6、如果从第二天起一直挑战兔子到第十二天，通关后再去挑战一次兔子后，它就会变成传说中的黄金兔子，打败它后经验暴多。

7、去火之封刃堡，如果锻造称号达到“传说の锻治师“，怪物图鉴，秘传全都获得的话，就能得到三个道具，在“おまけ”选项中多出三个模式。

分支事件

游戏中有各类分支事件，下面就为大家罗列一下：

挑战兔子



图18

在一开始收得召唤兽的地方，第二天起会出现一个男子带着黑色兔子，如图18。与男子对话就能与兔子对决，获胜后得到道具，这个事件是每天都有，大家务必天天挑战，通关后才能与黄金兔子对决。

时间	条件	奖品
第二天	无	キツカ药
第三天	无	ジュウユ药
第四天	无	思い出日记
第五天	无	救急セツト
第六天	无	思い出日记
第七天	无	救急セツト
第八天	无	思い出日记
第九天	无	救急セツト
第十天	无	思い出日记
第十一天	无	挑战不能
第十二天	得到光之结晶前	救急セツト
第十二天	得到光之结晶后	思い出日记

为老太找猫

同样第二天起，在“木こりの家”内，有个老太会让玩家为其找猫，找到后可得道具，注意每天先要与老太太对话后才能找到猫。此事件天天有，务必天天完成。

时间	地点	所得道具
第二天	道具屋下方阶梯处	小さなミミズ
第三天	工房前的阶梯下	Fエイド
第四天	村长家的右上角	キツカ药
第五天	龙牙家右边阶梯下方	シャプストン
第六天	在村子悬崖的树阴下，隐藏性高	温玉
第七天	广场左下角	ケンマヌトン
第八天	龙牙家右上角	海鲜スープ
第九天	村长家2楼左边房间内	魔よせのお札
第十天	钓鱼塘左下角	カンヌトン
第十一天	道具店左下角	ファイアリング
第十二天得到光之结晶前	在工房右边	忍者の极意その贰
第十二天得到光之结晶后	村长家下方的树阴下	ウインドブーツ

寻找硬币

在龙牙家右边的角落里，有个男孩需要玩家找到“めずらしいメダル（稀有硬币）”，当集齐五枚便会给予珍贵道具。稀有硬币一共35枚，都分布在各个迷宫中。

枚数	所在地	获得道具
1	ふもとの森 エリア3右下	兽の纹章
2	ふもとの森 エリア4左下	兽の纹章
3	外れの森 エリア2下方	兽の纹章
4	外れの森 エリア3下条数藤，再往右穿过一棵大树	兽の纹章
5	雄叫びの洞窟 エリア3右边有堆箱子遮住回复装置的地方	兽の纹章
6	雄叫びの洞窟 エリア8中右边的楼梯上去，再用钻头打开墙壁进入エリア6，硬币就在其中	兽王の纹章
7	迷いの森 エリア2下方，需要穿过大树	兽王の纹章
8	迷いの森 地下エリア2一片树阴下	兽王の纹章
9	刚进忘れられた森 エリア1就往右边到エリア3，下方就有硬币	兽王の纹章
10	忘れられた森 地下エリア2中间缝隙	兽王の纹章
11	先从“朽ちた机械迷宫 地下2阶エリア1”右边的传送带到下方平台，然后往左边传送带到エリア3。中央的门用钻头打开，里面就有硬币。	翼龙の爪
12	朽ちた机械迷宫 地下4阶エリア1下方	翼龙の爪

雪人兄，希望你可以帮我这个忙。我的朋友小望（女性）非常喜欢游戏王，而且我之前也和雪人兄提到过，所以希望可以出一期游戏王的编年史来祝贺她考上大学！在此本人先行谢过。

枚数	所在地	获得道具
13	当到达"常夏の海洞窟 エリア6"时，在左边有条小道内有硬币	翼龙の爪
14	常夏の海洞窟 エリア14中敲击红色按钮，在右边找到	翼龙の爪
15	从"朽ちた机械迷宫 地下6阶エリア1"的右边传送带过去,随后会发现在右上角有门,用钻头打开,里面就有硬币	翼龙の爪
16	从"朽ちた机械迷宫 地下6阶エリア1"中间的传送带过去，尽头就有硬币	鬼神の角
17	先从极寒の雪溪谷 エリア4上方滑入エリア5,再从エリア左下回到エリア4。在图中的位置往左滑,再往上可到一小片雪地,雪地往右上滑再往下,最后往右就能看到硬币了。	鬼神の角
18	极寒の雪溪谷 エリア10中往最右边滑，然后一直走到底就能找到	鬼神の角
19	归らず森 エリア3中从图21的地方穿过大树就能找到图中位置	鬼神の角
20	归らずの森 底下エリア3中往下来到エリア7,用拳套把石头移开,左边有个石门可以用钻头打开,里面就有硬币	鬼神の角

枚数	所在地	获得道
21	汤けむり热汤地狱 エリア4左上	サンダーブレス
22	汤けむり热汤地狱 エリア10右下	サンダーブレス
23	ゴウラの迷宫 地下2阶エリア1中间	サンダーブレス
24	ゴウラの迷宫 地下3阶エリア1入口处左边门进入就能找到	サンダーブレス
25	ゴウラの迷宫 地下8阶エリア1左上	サンダーブレス
26	ゴウラの迷宫 地下9阶エリア2中间	マジックリング
27	朽ちた机械迷宫 地下7阶エリア2的右下角落	マジックリング
28	从朽ちた机械迷宫地下7阶エリア3的右边的下方通路到エリア4,右下角落里就有	マジックリング
29	常夏の海洞窟 エリア17右边	マジックリング
30	常夏の海洞窟 エリア20右上角	マジックリング
31	往极寒の雪溪谷 エリア18的左边向下滑就能看到	天使の冰像
32	往极寒の雪溪谷 エリア20的右上方滑就能看到	天使の冰像
33	汤けむり热汤地狱 エリア18中间楼梯下去，温泉的右上	天使の冰像
34	汤けむり热汤地狱 エリア23右边通道进入エリア24,右上角可发现硬币	天使の冰像
35	汤けむり热汤地狱 エリア25打败BOSS后出现	天使の冰像

健忘的小孩

第二天起，会有个小孩每天忘记东西，只要为他找到遗失物，就能得到道具，其实遗失品的所在地就是小孩前一天的所在地。不过先要小男孩对话后才能找到遗失品，不然只能出现问号！

天数	条件	小孩所在地	遗失物所在地	所得道具
第二天	无	木こりの家下方	民家B中	思い出日记
第三天	无	瀑布左下	木こりの家下方	キッカ药
第四天	无	广场中	瀑布左下	思い出日记
第五天	无	民家B左边	广场中	ジュウュ药
第六天	无	龙牙家左边	民家B左边	思い出日记
第七天	无	木こりの家下方	龙牙家左边	救急セット
第八天	无	民家A右边	木こりの家下方	思い出日记
第九天	无	道具屋下方	民家A右边	救急セット
第十天	无	民家A右下	道具屋下方	思い出日记
第十一天	无	民家B左边	民家A右下	ウォ-タリング
第十二天	得到光之结晶前	瀑布左下	民家B左边	思い出日记
第十二天	得到光之结晶后	木こりの家下方	瀑布左下	救急セット

钓鱼

从瀑布左边的阶梯可以进入钓鱼塘，里面可以玩钓鱼游戏。具体方法如下：

先选择诱饵，随后开始抛钱。左上蓝色的圆圈是时间，时间到后游戏结束。右下写着POWER字样的是钓鱼时的力量，此槽会自动拉伸，收缩，越往右能量越大。玩家根据自己需要看准时机按下A，确定力量槽的多少，力量越大鱼钩抛得越远，钓到的鱼也就更大，鱼饵越高级，钓到的鱼点数越高。

抛线完毕后就能鱼上钩。过一会大家看到中间小窗口出现了鱼的影子，这时需要集中注意

禁断的堕天使，17，男，100101，北京市朝阳区亚运村安惠北里雅园13楼六单元202，QQ：104630135
雪人：呵呵，关于这个问题，俺都有考虑，请各位FANS稍安勿躁，面包会有的哦！

力了，不久鱼就咬钩了，画面上会出现让大家按A的提示，立刻按A，鱼上钩，然后看准力量槽高时按A，钩就会靠近玩家，多来几次就能把鱼钓上钩了，如果当中失误太多就会MISS，鱼就逃走了。钓鱼积累点数可以与渔夫交换道具，中后期这些道具都是很不错的。

置物全破

同样在“木こりの家”，与里面的老头对话，只要你把森林与洞窟中的置物（木箱、木桶、果实、草、枯树干等）一次性全都破坏就能得到奖励道具。

名称	奖励
ふもとの森	放电の矿石
外れの森	叶龙のトゲ
雄叫びの洞窟	兽の纹
迷いの森	疾风の矿石
忘れられた森	加速モーター
归らずの森	神兽の纹章

其他事件

日期	事件
第二天	1、一开始就上2楼调查右上房间内的柜子得到200G。2、与民家A中的女子交谈得到“坏れた时计”；从封刃堡回来再还给她就能得到“F エイド”。
其他	道具屋内左边的男子在第二天到第八天都会给大家道具，别忘记和他对话。
第三天	1、与村中商人交谈,可花300G购入“水呼の矿石”。2、去风之封刃堡与ラクル对话得到“ラクルのサイン”，交给村子广场中的女孩子可以得到“思い出日记”。
第四天	1、“木こりの家”与老爷爷交谈得“不气味なお面”，把这个道具给民家A中男子后得到“温玉”2、村长家2楼可以买到“疾风の矿石”。
第五天	1、与道具店左边的男子对话选第二项。2、瀑布上的商人那里400b可买到“雷兽の角”。3、炎之封刃堡内可以花600b买到“叶龙のトゲ”。
第六天	1、继续与道具店左边的男子对话，选第二项得到800G。2、从民家B女子那里拿到“饮みにくい青汁”，交给村子的看门人得到“海鲜スープ”。3、村长家2楼可以花450b买到“涡潮のエビバサミ”。4、往后能在水之封刃堡买到“高级な贝”了。5. 炎之封刃堡花800b买到“加速モーター”
第七天	1、村口的商人那里花500b可以买到“扩散装置”。2、炎之封刃堡中1000G买到“扩散装置”。3、与ラクル对话后，到风之封刃堡调查召唤兽,再回村子和ラクル交谈得到“ネコバッジ”,交给“木こりの家”门口的女孩得到“思い出日记”。
第八天	1、民家B附近的商人那里可买到“翼龙の爪”。2、炎之封刃堡可以花1200b买到两个“兽の纹章”。3、去常夏海洞窟,在地区2见到萨奈,交谈。再到地区4敲红色的按钮帮助彼昂,得到“きれいな贝がら”。然后将“きれいな贝がら”交给村子桥中央的女子得到“ガンバリブーツ”。4、与民家B中的女子对话。
第九天	1、村子出口的商人那里可以花600b买到“ドラグリング”。2、炎之封刃堡花1400b买到“涡潮のエビバサミ”。3、再与民家B的女子对话，然后到水之封刃堡的商人那里拿“辛口スバイス”，交给她后得到“思い出日记”。
第十天	1、广场商人可以买到“深红の角”。2、炎之封刃堡可买入“钢のコウラ”。3、去常夏海洞窟,在地区2见到萨奈,再去地区4三次帮助彼昂得到“ビヨーンのお酒”,再将“ビヨーンのお酒”交给村口看门人后可以得到“チキンシューズ”。
第十一天	1、中层瀑布桥上的商人那里可以买到“キンサクブレス”。2、从瀑布左边的孩子那里得到“ふろしきマント”,交给村长家下方的老太换到“思い出日记”。
第十二天得到光之结晶前	1、村长家2楼可买到“忍びの指轮”。2、炎之封刃堡中可买到三个“魔族の角”。
第十二天得到光之结晶后	1、从民家A的女子得到“マタタビ”,交给民家B的猫后得到“必杀リング”。2、桥右方商人处花800b可以买到“高魔の命石”。3、炎之封刃堡中花2000b买到“兽の纹章”“兽王の纹章”“神兽の纹章”各一个。

雪人兄，近来怎么又不在《动新》上露面了呢？《PG》最棒，《PG》最高，《PG》我永远支持你！虽然我不能再玩SP了，但《PG》我每期必买！郑殿亮，17，男，150078，哈尔滨市道里区新发镇向东村小赵家向东供销部，兴趣：动画片、PS2、SP

武器打造

武器一共分为剑、斧、枪、拳套、钻头五种，每种都有40个秘传，一种200种武器。其实所谓40个秘传都是由40个打造道具所生成的，铸剑2并不像1代，需要得到秘传才能打造武器，直接用各种武器的“マテル(标本)”加上打造道具就能直接生成武器。而要想得到强力的武器当然需要好的标本，一开始新的标本所有数值都为0，但当把标本打造成武器然后解体的话，解体后的标本就会继承前武器的部分数值，这样用同样的标本不断打造，解体，再打造就能得到超强的武器了。而标本继承武器的数值是取决于解体武器的熟练度和玩家主角的锻造师头衔，在武器熟练度255的情况下，锻造师头衔所能继承的数值百分比如右表：

一般煅冶师	25%
村一番の锻冶师	30%
名の知れた锻冶师	35%
一流の锻冶师	40%
英雄的な锻冶师	45%
传说の锻冶师	50%

锻造师的头衔需要不断打造武器提升，但注意不是每次打造武器都能提升，只有打造完武器出现大爆发时才能累加经验，所以如果玩家老打造低级武器的话，以后是不会积累打造经验的，头衔也不会提升。所以当玩家想要培养一个标本时，最好把此标本所生成的武器熟练度练到255，锻造师的头衔当然是越高越好了。打造与强化武器的道具一共有40种，所以每个武器都有40个秘传，这些道具如下：

名称	强化所加数值				主要入手方法
	ATK	DEF	AGL	DUR	
铁矿石	0	1	0	6	ふもとの森找到
放电の矿石	1	0	1	8	打倒03号怪物后随机得到
叶龙のトゲ	1	1	–1	10	钓鱼换取
重金矿	0	3	–5	12	雄叫びの洞穴找到打倒15号怪物后随机得到
水呼の矿石	2	3	0	10	打倒16号怪物后随机得到
兽の纹章	2	2	1	14	钓鱼换取
火炎の矿石	3	3	–3	13	打倒23号怪物后随机得到
疾风の矿石	2	2	2	16	打倒31号怪物后随机得到
加速モーター	2	2	3	10	钓鱼换取
轻铁矿	3	3	2	11	机械迷宫1–3层中可找到
雷兽の角	4	3	0	12	打倒40号，98号怪物后随机得到
兽王の纹章	3	3	2	15	钓鱼换取
沙岩矿	4	5	0	15	常夏海洞窟中找到
涡潮のエピバサミ	3	6	–2	12	打倒48号，105号怪物后随机得到
钢のコウラ	4	6	–3	18	钓鱼换取
アダマン矿	0	10	–8	21	械迷宫4—6层找到
扩散装置	5	3	0	15	打倒39号怪物后随机得到
对魔矿	5	6	2	18	钓鱼换取
水晶石	6	5	1	20	极寒雪溪谷中找到
翼龙の爪	6	6	4	13	打倒56号，112号怪物后随机得到
勇者の印	8	5	0	20	钓鱼换取
勇气の证	5	8	0	20	钓鱼换取
魔族の角	8	7	–5	22	钓鱼换取
神兽の纹章	7	7	6	21	钓鱼换取
机术の卷物	8	8	–5	22	钓鱼换取
深红の角	10	2	–2	18	打倒68号，73号怪物后随机得到
忍者の极意その一	4	2	10	20	钓鱼换取
忍者の极意その二	2	4	10	25	钓鱼换取
鬼神の角	11	6	–10	25	钓鱼换取
高魔の命石	13	10	–12	23	打倒107号怪物后随机得到
鬼神童子の命石	12	8	0	25	打倒121号怪物后随机得到
真眼矿	15	0	–15	30	打倒99号，114号怪物后随机得到
鬼女の命石	0	15	–15	0	打倒123号怪物后随机得到
光の结晶石	1	20	1	35	剧情给予
黑龙の爪	16	5	–15	20	打倒88号怪物后随机得到
漆黑の命石	15	15	10	29	打倒通关后隐藏迷宫内的BOSS必定得到，而且BOSS都能无限打，这些道具也能无限拿
迷のボックス	20	20	–10	35	
猫の手の置物	10	10	30	10	
天使の冰像	25	25	0	33	
武士の心得	35	35	–30	35	

对武器进行强化时，通过对这些道具的组合，武器可以修得各种特殊攻击与特殊效果。但如果原先武器本身就有特殊攻击或效果，而且高于玩家所要强化的特殊攻击与效果，那么玩家强化武器后这些道具所能产生的特殊攻击与效果就不会追加在武器上。根据自己喜好的武器选择合适的特殊攻击与效果让你的兵刃成为无敌兵器吧！

特殊攻击表

名称	组合方法	可用武器
2连续攻击	加速モーター	剑、斧、枪
3连续攻击	加速モーターX 2	剑、斧、枪
4连续攻击	加速モーターX 3	剑、斧、枪
5连续攻击	加速モーターX 2 + 忍者の极意その一	剑、斧、枪
高速3连续攻击	扩散装置	剑、拳
高速5连续攻击	扩散装置 + 忍者の极意その二	剑、拳
击风	对魔矿X2	剑、枪、钻
冲击波	对魔矿X2	斧、拳
投掷	忍者の极意その一+忍者の极意その二	剑、斧、枪
浮かし攻击	兽王の纹章	剑，斧，拳
炸裂攻击	勇者の印 + 勇气の证	所有武器
回转攻击	涡潮のエビバサミX 2	所有武器
范围吹き飞ばし	涡潮のエビバサミX 2 + 扩散装置	所有武器
麻痹攻击	叶龙のトゲ	所有武器
クイックヒット	翼龙の爪	剑
ガード崩し	钢のコウラ	斧
ガード无视攻击	魔族の角	抢
百裂拳	鬼神の角	拳
高速回转	机术の卷物	钻
ジャソプアタック	忍者の极意その一	所有武器
ため攻击	忍者の极意その二	所有武器
武器破坏攻击	兽の纹章 + 兽王の纹章 + 神兽の纹章	所有武器
HP消费攻击	高魔の命石X2	所有武器
武器ダメージ	钢のコウラX 3	所有武器
即死攻击	黑龙の爪 + 漆黑の命石 + 谜のボシクス	所有武器

特殊效果

名称	组合方法
雷小攻击效果	放电の矿石
火小攻击效果	火焰の矿石
风小攻击效果	疾风の矿石
水小攻击效果	水呼の矿石
雷中攻击效果	放电の矿石X2
火中攻击效果	火焰の矿石X2
风中攻击效果	疾风の矿石X2
水中攻击效果	水呼の矿石X2
雷大攻击效果	放电の矿石X2+雷兽の角
火大攻击效果	火焰の矿石X2+深红の角
风大攻击效果	疾风の矿石X2+涡潮のエビバサミ
水大攻击效果	水呼の矿石X2+翼龙の爪
HPドレインHP吸收	魔族の角+鬼女の命石

名称	组合方法
HPヒ－ルHP恢复	勇者の印+高魔の命石
DURヒ－ル耐久度恢复	勇气の证+鬼神童子の命石
DURガ－ド耐久度防御	钢のコウラ+アダマン矿
AGLアップ敏捷提升	翼龙の爪+轻铁矿
クリティカル会心一击	加速モーター+真眼矿
贯通攻击	涡潮のエビバサミ+重金矿
濒死强化	魔族の角X3
スピ－ドアップ战斗速度提升	兽の纹章X2
ジャストガ－ド	真眼矿
强DURヒ－ル耐久度恢复大	勇气の证X2+武士の心得

“即死攻击”，“范围吹き飞ばし”都比较实用，即死对小兵每次都9999，对BOSS也有效果,只是成功率低而已。

SP 軟硬兵团



高贵不贵 GBA LINK ZIP2

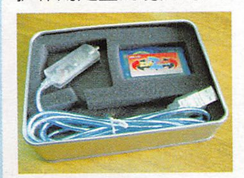
文/窗外不归的云
责编/阿蛮

靠改造D卡打出名声的GBALINK自己开发出的烧录卡素质如何？相信这一点是昔日所有烧卡爱好者都为之关注的，许多人当初认为GBALINK只适合做烧卡器，开发烧录卡也许会力不从心，然而事实证明了——GBALINK不但适合做烧卡器，而且也能制造一流的烧录卡！在业界，经过几年的努力，GBALINK的开发能力已经得到了公认，而且其严谨、谦逊的态度也得到了广大玩家的好评。从普通版的GBALINK卡带到ZIP版再到ZIP2版，每一次都给玩家们带来了十足的惊喜，实际上，GBA LINK从ZIP卡带一代正式发布开始，开发小组的研究重心就已经转移到高端的卡带上面来了，可以说ZIP一代是一个转折性产品，它不但给烧录卡界注入了新的活力，更是为GBALINK树立了一个金字招牌——至今无人能模仿的ZIP压缩功能。二代在一代的基础上更是增加了实时时钟等功能，同时，还在耗电量上面有了大幅度进步，二代和一代相比更加省电，同时，还缩短了ROM解压缩的时间，当然，最为知名的功能——ZIP压缩ROM仍然得到了保留。下面就由我来向大家详细介绍一下ZIP二代的情况。



外观篇

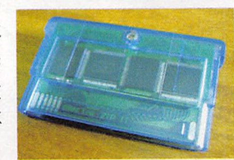
可以这样说，GBALINK经过近两年的发展，已经完全由一个丑小鸭变成了“白天鹅”，当初简陋的形象一去不复返，如今GBALINK已经成为档次的象征，从ZIP SE开始采用的铁盒包装沿用到ZIP2代，里面的棉绒也仍然好好地包着烧录卡，这是一种相当令人称赞的包装形式，因为铁盒不易破裂，对于卡带以及烧卡器的保护作用是显而易见的，如今许多朋友喜欢在网上邮购烧录卡，相信GBALINK的包装会让他们没有后顾之忧。记得GBA LINK 以前使用的纸质外壳是蓝色，而现今采用的是黄色，颜色的调整并无关系，测试人员认为现在的颜色和以前相比显得大气一些。

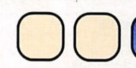


笔者收到的ZIP2是海洋蓝颜色，工艺很好，据说GBALINK和EWIN FLASH都是深圳的一个工厂生产的，EWIN FLASH的卡带好看又耐用，GBALINK自然也如此，可以说现在GBALINK的卡带已经达到国内一流水平了。和ZIP2代卡带配套的GBALINK是最新版的USB烧卡器，和老版打印机接口的烧卡器相比，USB版的当然要小巧得多，和ZIP2卡带一样，烧卡器是透明的，十分好看，而对打线接口和GBA测试后发现不是很紧凑，但是也不会轻易脱落导致烧卡失败。

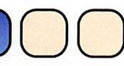
在同类产品中，很少有提供光盘和说明书的，但是GBALINK这方面做得比较好，光盘和说明书都有，而且还附有一张介绍USB版烧卡器安装的指南，方便初学者使用，至于光盘，里面内容丰富，驱动是少不了的，GBALINK还提供了许多GBA用周边软件，比如GBAJpegViewer、Boot-o-Mat Advance、meteo等。此外，光盘里还有一些在网上收集的GBA游戏存档，方便玩家顺利爆机，不过以前出现过的FC游戏在最新的光盘里却没有发现，这不能不说是一个遗憾。



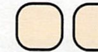




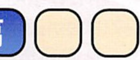
驱动安装篇



由于笔者以前安装的GBALINK驱动是老版打印机接口用的，所以拿到最新的USB版自然要先安装驱动，在光盘里或者在GBALINK官方网站我们都可以找到这个驱动，实际上在安装最新版的软件（截稿时最新版软件为4.35版）时USB版的驱动就已经拷贝到安装目录里了，用户在安装完软件过后就可以将USB烧卡器插上安装驱动了，经过测试，该驱动和EZ、EZFA、XG、EWIN等烧卡器的驱动兼容，不会产生冲突，玩家可以放心使用。



USB版烧卡器速度测试篇



GBALINK终于抛弃了老式的打印机接口烧卡器，采用USB烧卡器可以说是大势所趋，毕竟便捷的操作以及快捷的速度是打印机接口所赶不到的，此外，小巧宜人更是符合现代人的欣赏观，但对于玩家来说，恐怕最值得关注的还是其烧卡速度了，为了便于读者更加直观地理解，笔者拿出上次测试GBA LINK ZIP SE时的烧卡数据，将之和USB版烧卡器测试出的数据放在一起，相信大家一定会认识到USB版烧卡器的独特之处。

游戏名称	游戏容量	老版烧卡器烧录时间	USB版烧卡器烧录时间
马里奥赛车	32M	1分33秒	40秒
瓦里奥制造	64M	3分3秒	1分20秒
最终幻想战略版	128M	6分20秒	2分23秒
256M游戏合集	256M	10分10秒	4分40秒

从数据上我们看得出来，USB版烧卡器烧卡速度相当之快，马里奥赛车用老版需要1分33秒，但是用USB版烧卡器却只需要40秒，这一数据差不多快赶上了EZFA，而在烧卡的时候，再也不会出现像老版那种占用大量系统资源的情况，一般烧卡速度能达到120K/妙，当然，这一数据是在笔者的笔记本上测试得到的，如果在配置较高的台式机上使用，相信烧卡速度会更快。

由打印机接口到USB接口，GBALINK终于迈出了这一步，而烧卡速度也没有辜负众网友的厚望，达到了较高的水平。



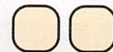
游戏解压时间测试篇



游戏名称	以前的解压时间	现在的解压时间
快打旋风	15秒	6．2秒
超级街霸ＩＩ	33秒	12．8秒
最终幻想战略版	63秒	23．5秒
《续・我们的太阳》	61秒	22.12秒



从表中我们可以看出新版软件在对ROM进行解压时耗时大大缩短，32M的《快打旋风》只需要6秒就可以解压，而64M的《超级街霸 II》也只需要12秒就可以解压，这个时间能够和官方公布的吻合，达到这样快的解压速度，GBALINK小组也实在不易，现在使用GBALINK的ZIP功能，我们再也没有顾虑了！



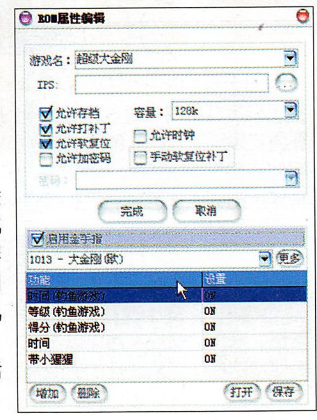
金手指测试篇



金手指从来就是一个很难评价的东西，用得好，可以增加游戏的乐趣，用得不好，反而会让游戏失去本身的趣味，所以笔者希望所有的玩家都能够慎用烧录卡的金手指功能。

GBALINK的烧卡软件已经内置了大多数游戏的金手指，在添加游戏后，可以在ROM列表

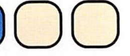
中单击右键选择“属性编辑”，在弹出的对话框里先将“启用金手指”选中，然后就可以将你所需要的金手指选中了。至于在GBA端的操作，还是和以前的版本一样，在ROM列表中按“A”选中游戏，LOADER会自动弹出金手指选择界面，值得注意的是，新版软件增加了一个“Cheat initial state”的选项，如果你要使用金手指，别忘了把它打开哦。



据GBALINK小组称，目前的软件优化了数据量很大的金手指处理速度，不会像以前出现像死机一样的情况，在测试中我们也发现如果使用金手指的话很少出现死机或者花屏的情况，当然，玩家还是尽量使用金手指，就像笔者在测试时，对《快打旋风》使用了无敌金手指，结果不到一会儿就产生了厌倦心理……

此外，老版软件中出现的有时候烧写带金手指的ROM后游戏无法进入的BUG在新版也得到了修正。

时钟测试篇



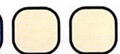
ZIP2卡带相对于1代最大的改变就是时钟功能，所以我们不会错过对这项的测试，GBALINK小组宣称ZIP2支持《我们的太阳》以及《口袋妖怪》，为此，我们给烧录卡烧录了《口袋妖怪》各个版本和《我们的太阳》以及《续一我们的太阳》，经过测试，口袋时钟正常运行，笔者尝试将卡带取去闲置几个小时，结果重新开机卡带里的时钟仍然在跳动，且时间准确，至于《我们的太阳》，在开头设置好时间后，游戏里的世界就会按照设置的时间运转起来。

设置卡带时钟
2004-09-02
21:37:03
同步时钟　启动GBA　退出

不过《口袋妖怪》时钟的设置有些特殊，需要按照以下方法来设置：

第一次进入游戏，在游戏中设置时钟为AM00:00，存档，重新开关GBA。然后可以使用PC端软件的“卡带时钟同步”功能或在合卡菜单中按R+B键把时钟调整为正确时间，然后进入游戏，时钟就和正确时间同步了。

耗电量测试



在ZIP2发卖之前，官方曾经宣传过新卡是重新设计的电路，耗电量减小，有效延长游戏时间。并且使用压缩功能将更加省电。为了验证这一点，笔者将GBA SP充满电后对ZIP2的耗电量进行了测试。

官方公布的游戏时间：
0760-口袋红宝石（未压缩）　游戏时间为7小时25分
0760-口袋红宝石（压缩）　游戏时间为8小时12分

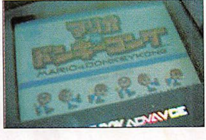
很耗电的游戏：
0682-星之卡比（未压缩）　游戏时间为6小时2分
0682-星之卡比（压缩）　游戏时间为6小时40分

经过艰苦的测试，我们得出的游戏时间是：
0760-口袋红宝石(未压缩）　游戏时间为6小时50分
0760-口袋红宝石（压缩）　游戏时间为8小时9分

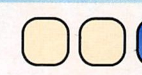
很耗电的游戏：
0682-星之卡比（未压缩）　游戏时间为5小时52分
0682-星之卡比（压缩）　游戏时间为6小时20分

从对比中我们可以看出，笔者测试得出的游戏时间和官方公布的游戏时间相差不大，所以他们的数据基本上还算可信，一般用GBA SP玩D卡的游戏时间在9个小时左右，GBALINK作为烧录卡能够达到7个小时左右的游戏时间，算得上不错了。

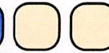




17日，偶与兄弟光去购买本书时，只见一人抽出SP，哇，富！想起家中的GBC，唉，泡面泡面……咸菜咸菜……
飞车侠；13；男；530021；广西南宁市新兴学校初一2班；兴趣：玩GBC、交友



杂谈

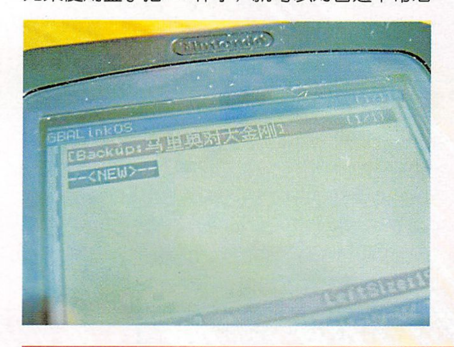


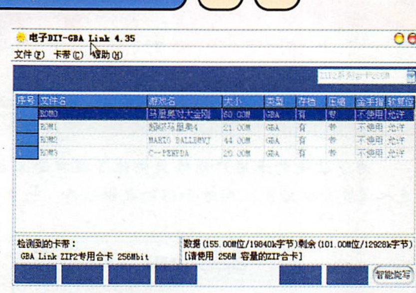
除了上面提到的一些功能外，GBALINK ZIP2还有其它一些功能也是很让人觉得超值的，比如SMS功能，鉴于以前进行过测试，且其没有特别大的改动，我们就不做详细介绍，但是GBALINK的老用户在使用ZIP2时一定要注意，GBALINK4.30版以后的软件SMS功能加强了数据校验，修改了数据格式，所以烧写卡带之前，如果你的卡带中有4.30版以前软件生成的SMS数据，需要使用“卡带SMS数据管理”功能把卡带中的SMS存档逐个单独备份出来，烧写卡带后再添加进去。

另外，新版软件增加手动软复位功能，这项功能可以让有片头或有汉化模块的游戏使用软复位和金手指功能。使用手动功能，需要在压缩或烧写带软复位游戏出现游戏窗口时，手动操作游戏到标题画面，然后按 ESC键关闭窗口。

不过笔者在测试时曾经发生过为某些游戏添加软复位功能后发生死机的情况，后来将软复位取消后游戏又能正常玩了，针对这一点，我想玩家还是要引起注意，添加软复位以及金手指是对游戏ROM进行修改，发生错误是很有可能的，所以希望玩家尽量不要对ROM进行修改。

再就是4.35版软件增加IPS补丁功能，这个功能对普通卡带、128M专用合卡、ZIP系列卡带、ZIP2系列卡带都有效。这样对于普通卡带如果使用金手指IPS补丁，就可以对普通卡带增





加金手指功能。笔者测试了一张D卡改造的烧录卡，通过添加IPS补丁功能，可以让卡带增加金手指功能，十分实用。

GBALINK的软件界面一直都做得挺人性化，而且采取了苹果的风格，上手很容易，在测试中我们发现软件支持直接拖放ROM，这是非常方便的设计。不过在上次测试中我们发现的有关“个性化界面”的问题在 4.35正式版仍然没有解决，也就是说玩家现在仍然只能对烧卡时的界面进行更换，合卡菜单、金手指菜单、解压缩菜单界面还是不能自主更换。

至于GBALINK软件内置的模拟器，都已经更换成最新版，这一点是非常方便的，这也成为了GBALINK软件更新的优良传统，现在好像其他烧录卡也学到了这一点（笑……）。

目前ZIP2并不支持删除任意位置的ROM这一功能，这是笔者所始料不及的，因为烧卡器更新换代肯定不能只是加一个时钟就行，而时钟早在去年就已经有其他品牌的卡支持了，GBALINK现在才加入实际上已经算迟了，不过不管怎么说，GBALINK拥有的ZIP功能能够起到决定性作用，花256M的钱，就可以买到512M的容量，而且还能拥有金手指，SMS，时钟等功能，可以说是相当超值了，至于更加完善的功能，我们希望GBALINK能够在不久的将来再次给我们一个惊喜，相信GBALINK也是有这个实力的！

GBALINK ZIP2优点：

1、支持ROM压缩功能，为玩家节约投资
2、SMS、金手指简单好用
3、时钟功能方便口袋爱好者
4、采用最新的USB烧卡器使得速度加快

GBALINK ZIP2缺点：

1、不支持删除任意位置的ROM
2、没有丰富的辅助功能，玩法过于单一



文/责编 阿蛮

为了让烧录卡用户能够更快地了解市面上各种烧录卡的软件最新动态，每期阿蛮会带给大家进入《烧录前沿》，同时介绍的最新软件、烧录程序会随当期杂志附送，方便大家直接使用更新。

EZClient 3.09发布，内测版EZ3_Beta1公布

和上次光盘中送的3.07版本不同的是3.08版本调整了bomatype软复位在有空格的目录下的Bug、使用非ez卡识别时候闪烁、增强的卡带识别、xcode和ROM名称 更新到了编号1627、增加loader的卡带支持、增强EZclient的USB兼容性。同时在3.09版本中又EZ卡带识别后的红绿灯闪烁做了修正，同时对更新了网络读取指令，以适应升级后的网站服务器。

EZ3_Beta1版本目前并没有对外公布，这个Beta版本主要是对卡带集成的PDA软件的加入。更新起来不用格式化卡带，对原先的游戏和存档都不会有影响，只要重新写入EZ3操作系统即可。同时对操作画面做了修饰。

EFA Client V2.1汉化版本

由于上期的疏忽，EFA的程序最后没有放到光盘里面，这次集中补给大家。官方目前最新的程序是Client V2.1版本，修正了一些以前的BUG。在官方论坛中发现了这个EFA Client V2.1汉化版本，使用的时候直接替换掉原先的文件即可。不过汉化翻译都要依靠网友来做真是说不过去了，这个在主流烧录卡中还是头一回发现。

GBALink配套软件4.35正式版

这次LINK的软件对存在的一些严重BUG做了修改，如：修正有时候烧写带金手指的ROM后，游戏无法进入的错误；修正对洛克人4.5存档识别的错误。同时也修正了保存ROM列表中的一个错误，把中文名称更新到了编号1627。不过对于出现的这个存档错误在现在这个主流卡带对存档都已经支持很完美的时候还真是让人意外。

ECube客户端 1.04版本

这次送的1.04版本软件和上期光盘随带的软件也是升了两个版本。在1.03版本的时候修改了新版下载线的驱动程序以使烧录程序可以使用我们提供的和WinXP自带的驱动程序。所以新版下载线的用户在升级到此版本的时候需要更新驱动程序。在光盘中会随带升级的驱动程序EZFA103SC.rar。

1.04版本修改了Compatibility mode下载，使得更多不能使用full speed 下载的用户可以下载游戏，特别对于机器是USB1.0的P4机器，Comaptibility mode下速度比1.03慢一些，同时修改了添加游戏时在XP以及98一些版本上出现的将游戏当着普通文件的错误。

EWIN0.66版本软件放出

EWIN也更新了其烧录程序，不过没有加入什么新的功能，只是对以前版本的有些BUG做了些调整：优化了程序，使得其更强壮；修正了键位可配中的一个BUG；修正了0.60版本中存档备份，导出VBA为空的BUG；修正了存档可以同名的BUG。有使用以前版本的玩家赶快升级吧。

对于其他的烧录软件由于并没有什么更新，因此这里就不做太多的报道了，如果您需要其他的烧录程序可以直接查看上期光盘。

蓝色水晶的狂想——1代2代电影卡对比

文/责编：阿蛮

2代电影卡现在终于已经开始销售了，而官方也终于放出了最新的C13内核，虽然官方作为补偿会为1代烧录卡的玩家刷入C13内核，但是在使用上大家可能还存在一些疑虑，本次就为大家献上1代电影卡和2代电影卡的实际比较。

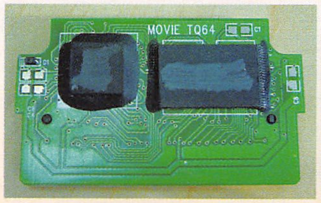
硬件对比篇

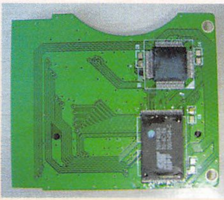




收到厂家发过来重新刷入C13内核的1代电影卡和最新的2代电影卡放在一起真是不敢相信这是出自一家的产品，要说抓假冒的话我会把1代当成假的吧（笑），在包装上两代电影卡差别很大，外形也是发生很大的改观。其实个人还是比较喜欢1代电影卡的那种样式，虽然难看点，但是确实使用的时候比2代方便，虽然2代显得非常的大气。

卡带内部也只是对电路版进行了重新设计，并没有加入什么新的芯片，也就是说不管是1代电影卡还是2代电影卡他们的硬件上的设计都是一样的，唯一不同的就是使用的内核和外形的设计不同罢了。电影卡还是会通过提升新的内核来实现其他的功能，而且大家也不必担心不兼容的问题出现。

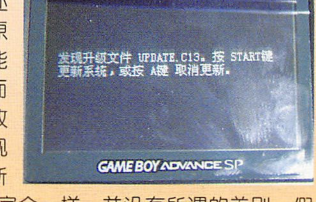




使用对比篇



为了验证硬件相同的真实性，把2代电影卡和1代电影卡重新还原到C10的内核，结果发现都还原到原来的功能上了，能使用的功能也只有看电影，听音乐和看文本而已。接着就把C13升级内核重新放入CF卡中，然后启动机器。发现新的升级程序，按照要求升级更新以后进入软件画面，结果两块卡完全一样，并没有所谓的差别，假冒的也可以通过内核实现这些功能，不过为了对付假冒卡带厂家在软件上还有一个新的防盗技术，我们后面会提到。



在重新更新好新的内核以后在1代卡上依然可以实现2代电影卡的图片浏览和FC游戏功能，和在2代上使用没有任何差别。同时在听音







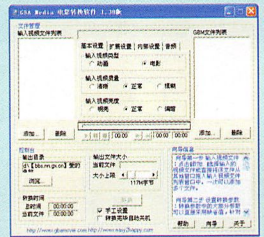
乐的时候，也都支持同步字幕的显示，而且使用这个功能的话还能有很多新的用法，比如在学习外语的时候就可以一边听发音一边看单词，同时再加上原先已有的复读功能，效果要好过所有复读机了。不过唯一比较麻烦的就是同步字幕文件制作起来比较麻烦，需要自己根据播放的时间自己在合适的时间段添加上需要显示的文字，编辑好以后直接把文件命名成音频文件同名即可。

革命性突破——水晶引擎

之所以把硬件性质完全一样，只是外形不同的电影卡叫2代，主要原因也在水晶引擎的开发成功上。上期已经对水晶引擎做了很详细的说明，不过因为官方对水晶引擎的软件一直严格地控制在手中，并没有对玩家公布，因此要想体验这种高清晰度的无损压缩方法还要等一段时间。水晶引擎的另一个作用是针对市面上的一些假冒电影卡的，这种压缩方式的影片只能在厂家自己的1代卡和2代卡上使用，而假冒的卡如果使用的话后果就是烧毁内部IC，直接把假冒卡带扫地出门。



↑未经发布的1.30版转换软件。



↑已经发布的1.30版转换软件。

新得到的1.30版本和上一期的外形上改变了不少，这套新的软件可以说是完全为新手设计的，根据提示玩家只要一步步地做就可以，完成一步以后直接进入下一步。在转换的时候这次增加了一个更方便的设计，那就是可以直接计算出转换文件的大小，方便玩家截取影片控制文件，同时还可以直接看到转换影片的剩余时间，可以随时随地的知道自己的影片还需要多长时间。



这次的软件除了在画面上提高了不少，而且在压缩的程度上和上一个版本的软件相比又有了进步。以往对于电影在128M的CF中只能放入40分钟左右，而且还是采用默认的最低设置，画面效果不是很好，经常可见块状的马赛克，要想看得清晰一些就还要牺牲存放电影的长度。而最新的一版软件在默认的设置下转

换的影片有了很大的改观，很轻松地可以达到128M的CF卡存档1个小时的影片。

对于转换动画，由于动画的处理和电影不同——动画轮廓分明，因此转换起来很轻松，以前就能够实现128M的CF存储60分钟，现在可以放入更长的时间（当然这也取决于您选择的音频压缩格式），在画面处理上，现在的电影卡已经超越了AM3公司的产品，尤其是在电影上已经完全超越了所有的GBA视频工具,绝对的掌上影院。

使用水晶引擎转换的影片和普通影片有着很大的差别。首先是看电影转换的影片，画面的完美程度已经达到了极限，影片清晰度不仅得到改善同时那种在以往一旦进入比较暗的画面就看不清楚画面的现象得到了改观,因为新的技术对处理黑暗的画面的功效，才使得原先过亮或过暗的现象得以解决。图片中是官方放出的演示片,里面穿插了数部电影的预告片，画面效果简直是让人忘记自己在用掌机观看（汗），暴强。

对于鉴别是否是水晶引擎制作的影片也有个很简单的方法，那就是在按下暂停以后显示的播放时间和影片名字都是淡蓝色的，而没有使用水晶引擎的影片还是白色的，可以很容易的区分出来。而官方的影片都是会有一个说明，里面会包含影片的一些信息，是否使用水晶引擎也可以直接看到。

电影卡现在越来越完善了，尤其是官方的售后很不错，玩家可以很方便的在官网下到热门的动画和电影，而且都是经过厂家重新调整后制作的，绝对让玩家了却了后顾之忧。



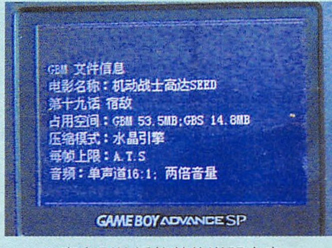
↑官方发布使用水晶引擎转换的电影演示片段。



↑使用水晶引擎转换的影片。



↑未使用水晶引擎转换的影片。


GBM 文件信息
电影名称：机动战士高达SEED
第十九话 宿敌
占用空间：GBM 53.5MB;GBS 14.8MB
压缩模式：水晶引擎
每帧上限：A.T.S
音频：单声道16:1；两倍音量

↑官方影片播放前的说明文字。





近来不少玩家询问关于CF TO GBA卡带，在这里要和大家说一声，因为这套卡带使用的是电影卡的软件，因此在使用水晶引擎的时候有可能造成烧毁的可能，如果想看电影的话还是直接购买电影的好，造成不必要的损失就得不偿失了。

掌机配件——详解

上期为大家介绍了3种GBA/SP的配件，本次再给大家献上4款配件。大家对此栏目有什么意见欢迎来信和阿蛮交流，如果您想看到哪些相关配件的介绍也可以直接给阿蛮写信，阿蛮会尽量满足各位玩家的需求。

文/责编：阿蛮

GBA四合一握杆





在玩格斗游戏的时候是不是都有因为GBA十字键的设计而头痛，每次游戏都会把手指磨得很痛呢，如果是这样的话大家不妨去试一试这个套配件。

这个四合一的配件把摇杆、握把、放大镜和白光灯融合在了一起。配件给人的手感很好，摸起来很舒服，没有什么明显的毛刺。安装的时候要把GBA从下往上装进去，不过在按键的部位会有些麻烦，需要把键都按下去才能装好，而且还要注意里面白光灯取电的插口要确实的插牢固。



在直接使用过程中，要注意不要把放大镜磨伤，因为放大镜使用的是塑料，所以如果磨伤以后屏幕会变得很模糊。在主机的卡带插槽部位有一个控制白光灯的开关和一个通信线外接口，这样就可以方便的对战了。格斗游戏配合上摇杆确实非常的方便，发招很轻松就可以使出来。

使用白光灯的话效果虽然不错但是需要一个合适的角度，不然会因为反射而看不清楚屏幕，而在使用灯的时候电力消耗还是不小的，差不多相当于GBA本身电量的一半左右。





参考价格：38元

GBASP握杆



GBASP虽然设计小巧外形前卫吸引了不少玩家，但是GBASP的使用一直是玩家所苦恼的，由于本身过小，使用的时候因为宽度过窄，有趣的是从GBA用户转过来的玩家，要经过一段适应期才能完全玩转GBASP。



GBASP握杆就方便的把这个问题解决了。摇杆本身是通过增加了两个增加宽度的握杆来解决的问题，拿在手里面的感觉有点类似于现在的次世代主机手柄，而且在4点固定后GBASP拿在手里面非常的稳当，就像是一个整体一样。

在握杆的背面有一个弹簧插销，只要往下一按就可以轻易的取下GBASP。接上周边以后不会影响卡



16期的《PG》竟然有画飞月的，飞月真的是这个样吗？奇怪……（沉浸在疑问中了）汤琦；14；男；200126；上海市浦东新区德州路465弄8号501室；兴趣：动漫、游戏　雪人：呵呵，真人版更可爱哦，嘻嘻！




带的拔插，而且为了方便开关机器在右侧还保留了一个缺口。唯一的一点遗憾就是在按L和R键的时候以为宽度增加会变得更别扭，不过玩一些很少使用这两个键的游戏时就变得相当的好用了。

参考价格：28元



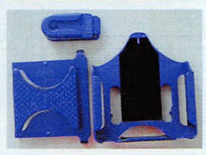
参考价格：28元

GBASP组合

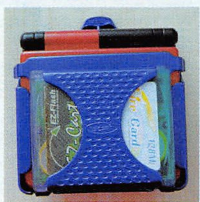


这套组合是为了外出携带GBASP而设计的，由于掌机本身的特性，带到户外玩的机会相当的多，有了这套周边就可以舍弃包包了。

产品一共有3个套件，一个GBASP套；一个卡套和一个腰带扣，为了防止GBASP划伤，在硬质塑料的四面都包上了保护贴，在装入的时候彻底保护您爱机的外壳。

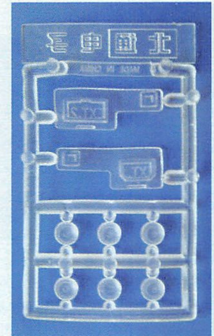


之后可以把外面的另一层壳装上去，最外面的这一套外壳是直接卡在GBASP前盖的周边固定槽里面，因此相当的牢固，不用担心轻易掉下，装好腰带扣就直接挂在腰上随身携带了，非常的方便。加上GBASP主机本身卡槽内携带的卡带一共可以携带4盘卡带，足够玩家外出时携带经常玩的几款游戏。

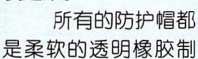



GBASP防护帽

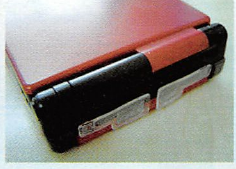




每个GBASP用户都对自己的主机爱护有佳，但是对于主机的外露端口不仅会受到灰尘的侵袭，而且还会因为受潮生锈影响接触。而现在介绍的这套装备就可以完全把我们的主机包裹起来。



所有的防护帽都是柔软的透明橡胶制品，除了2个通信端口的保护帽以外还有6个螺丝口用的。因为GBASP背面只有4个螺丝口，因此还会留下两个替换的，以备不时之需。全副武装的GBASP以后再也不用怕外界的侵蚀了，而且把外露口都包裹起来后也显得更美观了。应该算是GBASP必备配件之一。

建议售价：8元

机战R中有一话的上半截的BOSS价值0，有点难缠且无限复活，一般人不会想打吧，但是，连杀他4-5次后会有剧情发生，此后电童和凰可以变身为不死鸟形态（可以同时变）。刘易；17；男；677000；云南省临沧地区中学167班；兴趣：漫画、游戏



改卡学堂

文：CHINAGBA/MSN-04 SAZABI

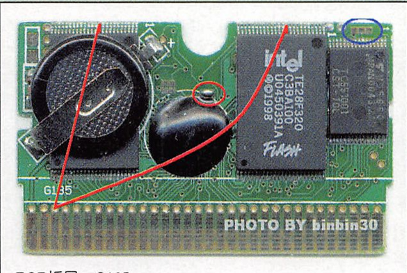
VOL.5

特别鸣谢：烧录地带
责编/阿蛮

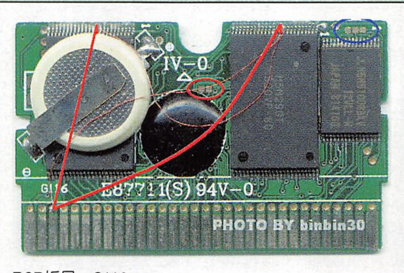
本期内容，记性不算太差的读者应该还记得我上期说过要把“WE就是你！！”这个版块改为“PCB改造实例”吧，这期就是改版的第一弹，好坏与否希望大家多提点意见啊！



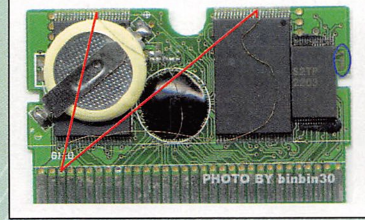
PCB改造实例



PCB板号：G135
FLASH芯片：32M×2或64M×2
存档芯片：512K或以上SRAM
改造详解：在这个PCB上使用的FLASH芯片不仅有富士通和三菱的，还有INTEL的，WE都是在第11脚，（右上角往左数），挑起后按图上的红线连接即可。红圈内的两个焊盘可以转换存档类型，断开是FLASH，连接是SRAM即全兼容。蓝圈内的三个并排焊盘可以转换存档大小，连接左面两个是256K，连接右面两个是512K，原线路是连接右面的，不必改动。



PCB板号：G116
FLASH芯片：32M×2或64M×2
存档芯片：512K或以上SRAM
改造详解：已知在这个PCB上使用的FLASH芯片有富士通和三菱两种，WE也是同在第11脚（右上角往左数），挑起后按图上的红线连接即可。红圈内的两个焊盘可以转换存档类型，断开是FLASH，连接是SRAM即全兼容。蓝圈内的三个并排焊盘可以转换存档大小，连接左面两个是256K，连接右面两个是512K，原线路是连接右面的，不必改动。



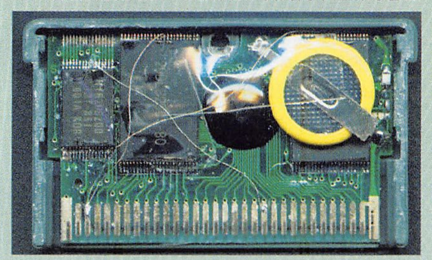
PCB板号：G110
FLASH芯片：32M×2或64M×2
存档芯片：512K或以上SRAM
改造详解：到目前为止我只发现有富士通的FLASH芯片在这个PCB上使用，WE在第11脚（右上角往左数），挑起后按图上的红线连接即可。蓝圈内的三个并排焊盘可以转换存档大小，连接上面两个是512K，连接下面两个是256K，原线路是连接下面的，因此想全兼容就要把它切断然后连上面啦！



改卡知识库

给SRAM芯片扩容

作为存档用的SRAM芯片，容量一般分为256K和512K（1M和2M的其实只用到512K而已），绝大多数EEPROM和SRAM存档会用到前者，而后者一般是给FLASH或者一些特殊存档使用。但凡事总有特例，不少SRAM存档的游戏明明只需要256K的存档大小，但是卡带里使用的却是512K甚至以上容量的SRAM芯片，估计是PCB只能使用某种容量的SRAM芯片吧（主要是因为有28根引脚和32根引脚之分，具体请翻回上期内容），否则D商真是脑子进水免得我们为全兼容费心了（^_^）。其实这还不算奇怪，更怪的是有的卡带用的明明是32脚的SRAM芯片也即容量有512K或者以上的，但用软件只检测出256K。关于这点，由于涉及到GBA的硬件设计就不详细说了，我们简单理解为容量



屏蔽就行。那怎样才可以用上后面的256K呢？其实方法很简单，只要把SRAM芯片的第7脚挑起连到金21就OK了。而有的PCB还提供了存档大小的转换焊盘（比如本期“PCB改造实例”里介绍的3个板子都有），原理和效果跟挑脚是一样的，但却方便了不少。

改卡使用金手指

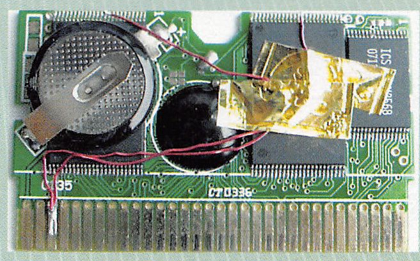
受到硬件的局限，改卡暂时还不能像正规烧录卡那样使用cht金手指（据火线开发者龙啸九天说火线正在努力实现这个功能，让我们一同期待吧），难道我们非要导出个存档拿到电脑上修改又甚至花钱去买个“游戏猎人”帮忙吗？当然不用，依靠ips补丁，我们完全可以实现改卡的金手指功能。可能有读者不知道ips补丁是什么东西，其实ips是“国际补丁系统”的意思，是一种国际通行的补丁标准，网上可以找到很多专为GBA ROM开发的ips补丁，有的是用于存档，有的是用于增删片头……而我们这次要用的就是用于修改的ips补丁。只要给游戏ROM打上这些补丁，无论是在模拟器还是烧到卡上都可以直接使用金手指，而不需要额外的道具。现在，支持改卡的火线、GBALink、GBALine都提供有打ips补丁的功能，也就是说我们改卡是不愁没有金手指使用di（^_^）！至于使用方法，限于版面我就不打算详细说了，以后有空再给大家献上具体教程吧，急着用的可以先自己摸索一下，不是很难的而已。



解惑答疑区

Q 漆包线可否用普通的导线来代替？

当然可以，只要注意别短路就好了，说起来也有不少改卡者都是这样的哩。



Q 电烙铁用什么型号的比较好？

15～30W的内热式电烙铁就可以了，最好还要尖头的，这样对菜鸟来说比较好操作。



Q “不接金3”的接金3方法中找与金3相通的过孔的具体方法是什么？找到之后怎么与其相连？

简单地用肉眼就可以找出，想准确点就用万用表吧；找到之后当然就是用电烙铁和漆包线把它与WE连接了。

Q 金手指上的一些小圆孔是做什么用的？接金3时接在金3的哪个部位？

那些小圆孔就是我说的过孔啦，通过它们金手指就可以跟背后的线路导通了。接金3不一定就要接在金手指上面，只要是跟金3导通的地方其实都可以接的。

Q 能不能把改卡的全过程用照片拍下来在栏目中刊出，好让我们这些菜鸟学习起来更容易些？

有考虑过，但做起来对我而言比较麻烦所以就放弃了，希望大家能够体谅。其实说白了，改卡也就是那么3个步骤——找WE、断WE（就是挑脚或者熔焊盘）和连WE，最多也不过是在后面加个改全兼容什么的。而找WE这个步骤通过我们“改卡学堂”基本上已经帮您省了，剩下的动手部分我也介绍过一些小技巧，相信只要平时肯练习，改卡应该不是一件难事。

口袋妖怪火红 386ROM制作进阶教程

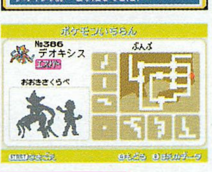
文/来自香港的HongShingKei
责编/KEETYL

你是否为单机不能抓齐所有的精灵而烦恼？你是否为某些精灵要通讯进化而无奈？你是否为一些重要的道具无法购买而可惜？你是否为自己是模拟器玩家而在叹气？你是否为身边没朋友玩gba而觉得失去乐趣？……这一切的问题，马上可以迎刃而解，只因我们有了386ROM，独自一人也能够享受拥有所有精灵的乐趣！

前言

上一次我们介绍了口袋妖怪386游戏的修改原理和初步的修改方法，然而还是有不少朋友反映说虽然知道了如何修改、应该用什么工具来修改，但实际操作起来还是感到无从入手。毕竟口袋妖怪火红/叶绿的rom容量高达128M，数据量比较大，要找到具体道路、物品、精灵的分布数据谈何容易！为此我们制作了386rom修改教程的进阶篇，有了这些资料，即便你是"菜鸟"，也能轻松搞定386版的制作了！





构思

大家知道，386的修改都是以原本的精灵分布为蓝图，在精灵属性相同或相近的情况下在原来的地点进行原版以外精灵的添加。例如把宝石版的虫属性精灵放在森林，那里本来就是虫精灵出现的地方；又如把幽灵系的精灵放到幽灵塔，既符合主题又符合情节……此外，为了使精灵均匀分布，从最常见的地面遇敌到水面遇敌（冲浪），以及钓鱼和碎石，一切遇精灵的方式都会充分加以利用。原版那些要通过通讯进化的精灵要改成等级或者是亲密度进化，而各作的神兽在386中也要修改让它出现，出现地点的安排也遵循上述原则，唯一不同的是出现几率比普通精灵要少得多，且等级低，要遇到的话并非易事，这样既不会降低太多的难度，也增加了趣味性。此外，原版可以得到的进化石数量太少，为了弥补这一遗憾，还要对商店进行修改，使得进化的乐趣得以充分体现。



最后，为了使游戏不乏味，还可以加入一些其它新元素，例如神兽的繁殖等，这样就可以通过生蛋遗传使心爱的神兽学会更多的招式，变得更强。

修改具体步骤和内容

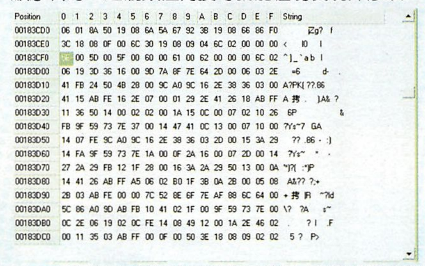
修改386rom推荐使用UE，寻找和修改精灵进化方式的方法以前介绍过了，这次就不再重复，只列出具体数值代表的意义

記憶體位置 00000000 數值 ⊙十六進 ○其他格式

Position	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	String
00000000	[illegible]	00	00	EA	24	FF	AE	51	69	9A	A2	21	3D	84	82	0A	I ? 娘i !=?
00000010	84	E4	09	AD	11	24	8B	98	C0	81	7F	21	A3	52	BE	19	?$??‖0?
00000020	93	09	CE	20	10	46	4A	4A	F8	27	31	EC	58	C7	E8	33	?? FJJ?1韓レ3
00000030	82	E3	CE	BF	85	F4	DF	94	CE	4B	09	C1	94	56	8A	C0	恣 ?彎?V
00000040	13	72	A7	FC	9F	84	4D	73	A3	CA	9A	61	58	97	A3	27	彬?Ms? X '
00000050	FC	03	98	76	23	1D	C7	61	03	04	AE	56	BF	38	84	00	? #べ 姫?
00000060	40	A7	0E	FD	FF	52	FE	03	6F	95	30	F1	97	FB	C0	85	@??R?o??l7,
00000070	60	D6	80	25	A9	63	BE	03	01	4E	38	E2	F9	A2	34	FF	`?%妾? N8閼?
00000080	BB	3E	03	44	78	00	90	CB	88	11	3A	94	65	C0	7C	63	? Dx ?: 嗜c
00000090	87	F0	3C	AF	D6	25	E4	8B	38	0A	AC	72	21	D4	F8	07	<鯱%?8毒幀
000000A0	50	4F	4B	45	4D	4F	4E	20	46	49	52	45	42	50	52	4A	POKEMON FIREBPRJ
000000B0	30	31	96	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	63	00	00	01 c
000000C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	
000000D0	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	
000000E0	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	
000000F0	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	

0100为亲密度进化<随时> 0200为亲密度进化<白天>
0300为亲密度进化<夜晚> 0400为通过等级进化
0500为通信进化 0600为携带道具通信进化
0700为通过使用道具进化

下面介绍一下商店道具的修改。商店出售物品的地址不难找到，只要按原来商店出售道具的编号顺序转为16进制数值再搜寻就能轻易发现并修改：



Position	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	String
00183CD0	06	01	8A	50	19	08	6A	5A	67	92	3B	19	08	66	86	F0	jZg? f
00183CE0	3C	18	08	0F	00	6C	30	19	08	09	04	6C	02	00	00	00	< l0 l
00183CF0	[illegible]	00	5D	00	5F	00	60	00	61	00	62	00	00	00	6C	02	^] _ ` a b l
00183D00	06	19	3D	36	16	00	9D	7A	8F	7E	64	2D	00	06	03	2E	=6 d- .
00183D10	41	FB	24	50	4B	28	00	9C	A0	9C	16	2E	38	36	03	00	A?PK(??.86
00183D20	41	15	AB	FE	16	2E	07	00	01	29	2E	41	26	18	AB	FF	A 拷 .).A& ?
00183D30	11	36	50	14	00	02	02	00	1A	15	0C	00	07	02	10	26	6P &
00183D40	FB	9F	59	73	7E	37	00	14	47	41	0C	13	00	07	10	00	?Ys~7 GA
00183D50	14	07	FE	9C	A0	9C	16	2E	38	36	03	2D	00	15	3A	29	?? .86 - :)
00183D60	14	FA	9F	59	73	7E	1A	00	0F	2A	16	00	07	2D	00	14	?Ys~ * -
00183D70	27	2A	29	FB	12	1F	28	00	16	3A	2A	29	50	13	00	0A	'*)?(:*)P
00183D80	14	41	26	AB	FF	A5	06	02	B0	1F	3B	0A	28	00	05	08	A&?? ?;+
00183D90	2B	03	AB	FE	00	00	7C	52	8E	6F	7E	AF	88	6C	64	00	+ 拷 lR ~?ld
00183DA0	5C	86	A0	9D	AB	FB	10	41	02	1F	00	9F	59	73	7E	00	\? ?A s~
00183DB0	0C	2E	06	19	02	0C	FE	14	08	49	12	00	1A	2E	46	02	. ? I .F
00183DC0	00	11	35	03	AB	FF	00	0F	00	50	3E	18	08	09	02	02	5 ? P>

只要把你去掉本来的道具编号，再把想改的道具的编号的16进制写上就成了。关键就在于物品的数值。

代码	道具	代码	道具	代码	道具
0001	大师球	0029	红玻璃	0046	极道山果
0013	恢复药	002a	黑玻璃	0047	值最大
0017	万能恢复	002b	白玻璃	0050	皮皮木偶
0019	精神草	002d	圣石	0054	大皮皮
0020	万能粉	003f	最大上升	0055	救生绳
0021	复活草	0040	赞美语	005d	太阳石
0023	pp力卡	0041	落海夫	005e	月亮石
0025	pp最大	0042	因得西	005f	火焰石
0026	飞音饼	0043	立麦森	0060	雷电石
0027	蓝玻璃	0044	奇异甜食	0061	水石
0028	黄玻璃	0045	值上升	0062	珊瑚石

全部招式机器(顺着次序就知道02-49的了，如02是0122，因此不多列举)。

代码	道具	代码	道具	代码	道具
08d	雷木果	0a9	利卡果	0ad	山果
08f	飞来果	0aa	卡木拉果	0ae	星星果
0a8	吉拉果	0ab	哑达比果	0af	神秘果

代码	道具	代码	道具	代码	道具
0b3	光粉	0c5	幸福怪兽蛋	0d5	诅咒符
0b5	竞争背心	0c6	焦点镜	0d6	银勺
0b6	学习装置	0c7	杯衣	0d7	木炭
0b7	老师指甲	0c8	余物	0d8	龙牙
0b8	安闲玲	0c9	龙鳞	0d9	西库头巾
0ba	守日器	0ca	电珠	0da	上升叶片
0bb	王者之证	0cb	软沙	0db	空贝
0bc	银粉	0cc	坚硬石头	0dc	潮物
0bd	守卫饭	0cd	奇迹种	0dd	气物
0be	清符	0ce	黑色眼镜	0de	吉利蛋钳
0bf	心珠	0cf	黑带	0df	木物
0c0	进化牙	0d0	磁铁	0fe	红手巾
0c1	进化鳞片	0d1	神秘水珠	0ff	蓝手巾
0c2	烟珠	0d2	尖嘴	100	粉手巾
0c3	不变石	0d3	毒针	101	绿手巾
0c4	精神器	0d4	不化冰	102	黄手巾

注意：本表是以游戏顺序排序的，而实际修改时要把后两个数字和前两个数字倒过来改，例如102的黄手巾，前2位是01，后2位是02，但改在c上则是0201。

接下来是精灵的修改，也就是找到修改地点后需要添加的精灵编号，具体请见以下的pm编号列表，和上面的列表一样，例如0001代表妙蛙种子，你就要输入0100。NO251前的都是按顺序编号的，加上前251的精灵不是这次修改的重点，这里就不列举了，只列出宝石版的精灵：

编号	精灵	编号	精灵
252=0115	草蜥蜴	320=013	皮皮鲸
253=0116	森林蜥蜴	321=013A	巨鲸
254=0117	针叶王	322=0153	泥奇怪
255=0118	小火鸡	323=0154	巴库兽
256=0119	飞速鸟	324=0141	库斯怪
257=011A	火鸡战士	325=015F	弹簧猪
258=011B	小水怪	326=0160	超能猪
259=011C	精灵怪	327=0134	圈圈熊

编号	精灵	编号	精灵
260=011D	超精灵	328=014C	大头
261=011E	皮皮犬	329=014D	巴比兽
262=011F	黑毛犬	330=014E	来伊兽
263=0120	针鼠	331=0158	仙人掌
264=0121	大飞鼠	332=0159	恶魔仙人掌
265=0122	树皮虫	333=0166	云雀
266=0123	小白虫	334=0167	大云雀
267=0124	黄蝶	335=017C	雪鼠
268=0125	小粉虫	336=017B	哈奇蛇
269=0126	花蝶	337=015C	月亮石
270=0127	顶叶兽	338=015D	太阳石
271=0128	轻叶兽	339=0143	泥鳅
272=0129	荷叶鸭	340=0144	龙鳅
273=012A	种子怪	341=0146	利利蟹
274=012B	芽怪	342=0147	大利蟹
275=012C	奇力怪	343=013E	古生兽
276=0130	麻燕	344=013F	古洞兽
277=0131	大麻燕	345=0184	利利拉
278=0135	海鸥	346=0185	花生花
279=0136	食鱼鸟	347=0186	蟹子
280=0188	感知兽	348=0187	化石蟹
281=0189	神知兽	349=0148	大黄鱼
282=018A	超能女王	350=0149	美女蛇
283=0137	水蜘蛛	351=0181	天气小子
284=0138	巨蛛怪	352=013D	变色龙
285=0132	木果兽	353=0179	风偶人
286=0133	木生兽	354=017A	小风暴
287=016C	懒猴	355=0169	钻墙鬼
288=016D	狂猴	356=016A	独眼鬼
289=016E	大猩猩	357=0171	热带龙
290=012D	钻地虫	358=019B	风铃
291=012E	双翅蜂	359=0178	灾兽
292=012F	鬼蝉	360=0168	果然宝宝
293=0172	小奇奇	361=015A	雪纪兽
294=0173	高木兽	362=015B	尼古利兽
295=0174	巴林	363=0155	牙豹
296=014F	笑熊	364=0156	海豹
297=0150	相扑熊	365=0157	狂豹
298=015E	水鼠宝宝	366=0175	海贝
299=0140	力行怪	367=0176	石子贝
300=013B	爱心猫	368=0177	比贝兽
301=013C	圆环猫	369=017D	化石鱼
302=0142	亚米拉	370=0145	爱心鱼
303=0163	古吉特	371=018B	达吉马
304=017E	小小龙	372=018C	高毛利
305=017F	小龙	373=018D	血翼飞龙
306=0180	钢甲暴龙	374=018E	蛋蛋怪
307=0164	冥思兽	375=018F	风木兽
308=0165	榆荚猴	376=0190	钢铁螃蟹
309=0151	电光怪	377=0191	钢柱
310=0152	雷电兽	378=0192	岩柱
311=0161	拉斯鲁	379=0193	冰柱
312=0162	麦伊	380=0197	红水都
313=0182	奇力兽	381=0198	蓝水都
314=0183	金刚兽	382=0194	海皇牙
315=016B	双色玫瑰	383=0195	古拉怪
316=016F	库林怪	384=0196	天空龙
317=0170	玛奇怪	385=0199	许愿星
318=014A	巴尼亚	386=019A	拉齐
319=014B	尼亚兽		



最后就是最关键的寻找道路的位置了，它也是修改386的核心内容。上次介绍过，每一条道路呢共有14格，每格有8个16进制数值，头格为标示，尾格为类型，其余的12格为几率，如图。

几率格又分为两部分，头4个数字代表几率范围，例如要出现的pm为lv2—lv5，就输入0205，如只要一lv5，那就输入0505；而后两个格数为pm编号，可以参考上文提及的pm编号列表。



另外，每条路的12个几率格，顺序的几率分布为：20% 20% 10% 10% 10% 10% 5% 5% 4% 4% 1% 1%。水面几率分布则是5个几率格，但也是有头尾，顺序的几率分布为：60% 30% 5% 4% 1%。初级鱼竿则是2个几率格，分别为70% 30%；中级鱼竿是3个几率格，分别为60% 20% 20%；而高级鱼竿则是5个几率格，分为40% 40% 15% 4% 1%。以下是地址列表，已有详细的格数列明：

起始内存地址	格数	分类	名称
38E21C	12	07	未知图腾遗迹1
38E254	12	07	未知图腾遗迹2
38E28C	12	07	未知图腾遗迹3
38E2C4	12	07	未知图腾遗迹4
38E2FC	12	07	未知图腾遗迹5
38E334	12	07	未知图腾遗迹6
38E36C	12	07	未知图腾遗迹7
38E3A4	12	0E	常青森林
38E3DC	12	07	月亮山1F
38E414	12	05	月亮山B1
38E44C	12	07	月亮山B2
38E484	5	01	华蓝市水面
38E4A0	10	0A	华蓝市钓鱼
38E4D0	12	05	地鼠山洞
38E508	12	07	冠军之路1F
38E540	12	07	冠军之路2F
38E578	12	07	冠军之路3F
38E5B0	12	07	废弃研究所1F
38E5E8	12	07	废弃研究所2F
38E620	12	07	废弃研究所3F
38E658	12	05	废弃研究所B1
38E690	12	15	狩猎区入口
38E6C8	5	02	入口水面
38E6E4	10	14	入口钓鱼
38E714	12	15	狩猎1区
38E74C	5	02	1区水面
38E768	10	14	1区钓鱼
38E798	12	15	狩猎2区
38E7D0	5	02	2区水面
38E7EC	10	14	2区钓鱼
38E81C	12	15	狩猎3区
38E854	5	02	3区水面
38E870	10	14	3区钓鱼
38E8A0	12	07	MEW2の窟1F
38E8D8	5	02	1F水面
38E8F4	5	32	1F碎石
38E910	10	14	1F钓鱼
38E940	12	07	MEW2の窟2F
38E978	5	32	2F碎石
38E994	12	07	MEW2の窟B1
38E9CC	5	02	B1水面
38E9E8	5	32	B1碎石
38EA04	10	14	B1钓鱼
38EA34	12	07	岩山洞窟1F
38EA6C	12	07	岩山洞窟B1
38EAA4	5	32	B1碎石
38EAC0	12	07	双子岛洞窟1F
38EAF8	12	07	双子岛洞窟B1
38EB30	12	07	双子岛洞窟B2
38EB68	12	07	双子岛洞窟B3
38EBA0	5	02	B3水面
38EBBC	10	14	B3钓鱼
38EBEC	12	07	双子岛洞窟B4
38EC24	5	02	B4水面
38EC40	10	14	B4钓鱼
38EC70	12	02	幽灵塔3F
38ECA8	12	04	幽灵塔4F
38ECE0	12	06	幽灵塔5F
38ED18	12	08	幽灵塔6F
38ED50	12	0A	幽灵塔7F
38ED88	12	07	无人发电厂
38EDC0	12	15	岛1火焰山外侧草地
38EDF8	5	32	外侧碎石
38EE14	12	07	（入口）山洞
38EE4C	12	07	（中央）山洞
38EE84	5	32	中央碎石
38EEA0	12	07	（顶上）山洞
38EED8	12	07	山洞1F
38EF10	5	32	1F碎石
38EF2C	12	07	山洞B1
38EF64	5	32	B1碎石
38EF80	12	07	山洞B2
38EFB8	5	32	B2碎石
38EFD4	12	07	山洞B3
38F00C	5	32	B3碎石
38F060	5	32	碎石
38F0B4	5	32	碎石
38F0D0	12	15	岛3 森林
38F108	5	02	森林内水面
38F124	10	14	森林内钓鱼
38F154	12	07	岛4冰洞 入口
38F18C	5	02	入口 水面
38F1A8	10	14	入口 钓鱼
38F1D8	12	07	冰洞 中央
38F210	12	07	冰洞 B1
38F248	12	07	冰洞 尽头
38F280	5	02	尽头 水面
38F29C	10	14	尽头 钓鱼
38F2CC	12	15	岛6印记森林
38F304	12	01	岛5无归途之洞
38F33C	12	02	无归途之洞窟
38F374	12	03	无归途之洞窟
38F3AC	12	04	无归途之洞窟

前几期封神榜中《KOF EX2》的封神很棒，但ST太少。小生无意中发现所有人都可做ST连击→+拳或脚将对手扔出+ST（对手被打入空中很高的地方）+超杀。虽不能无限连，也十分爽啊。所有人都可以哟，练习吧。注：此法叫ST时会损失1个气槽。

38F3E4	12	05	无归途之洞窟
38F41C	12	06	无归途之洞窟
38F454	12	07	无归途之洞窟
38F48C	12	08	无归途之洞窟
38F4C4	12	09	无归途之洞窟
38F4FC	12	0A	无归途之洞窟
38F534	12	05	无归途之洞窟
38F56C	12	05	无归途之洞窟
38F5A4	12	05	无归途之洞窟
38F5DC	12	05	无归途之洞窟
38F614	12	15	岛1火焰山内 草地
38F64C	5	02	火焰山内 水面
38F668	5	19	火焰山内 碎石
38F684	10	14	火焰山内 钓鱼
38F6B4	12	15	宝物海滨 草地
38F6EC	5	02	宝物海滨 水面
38F708	10	14	宝物海滨 钓鱼
38F738	12	15	岛2 上方 草地
38F770	5	02	上方 水面
38F78C	10	14	上方 钓鱼
38F7BC	12	15	岛3去森林路上草地
38F7F4	5	02	去森林路上水面
38F810	10	14	去森林路上钓鱼
38F840	12	01	土龙乐园-_-
38F878	5	02	岛5第一横行水面
38F894	10	14	上面第一横行钓鱼
38F8C4	5	02	再往上 水面
38F8E0	10	14	再往上 钓鱼
38F910	12	15	岛右下陆地草地
38F948	5	02	岛右下陆地水面
38F964	10	14	岛右下陆地钓鱼
38F994	12	15	再往右下冲浪草地
38F9CC	5	02	再往右下冲浪水面
38F9E8	10	14	再往右下冲浪钓鱼
38FA18	5	02	岛6森林左水域水面
38FA34	10	14	森林左边水域钓鱼
38FA64	5	02	变幻洞窟下水域水面
38FA80	10	14	变幻洞窟下水域钓鱼
38FAB0	12	15	岛右面 草地
38FAE8	5	02	岛右面 水面
38FB04	10	14	岛右面 钓鱼
38FB34	12	15	宝石遗迹外草地
38FB6C	5	02	宝石遗迹外水面
38FB88	10	14	宝石遗迹外钓鱼
38FBB8	5	02	岛7上方水域水面
38FBD4	10	14	上方水域 钓鱼
38FC04	12	15	岛下方 草地
38FC3C	12	15	大峡谷 草地
38FC74	5	19	大峡谷 碎石
38FC90	5	02	彩虹七岛 水面
38FCAC	10	14	彩虹七岛 钓鱼
38FCDC	12	15	1号路 草地
38FD10	12	15	2号路 草地
38FD40	12	15	3号路 草地
38FD80	12	15	4号路 草地
38FE40	12	15	5号路 草地
38FEC0	12	14	6号路 草地
38FFE0	12	14	7号路 草地

38FEF0	12	15	8号路 草地
38FF30	12	15	9号路 草地
38FF60	12	15	10号路 草地
38FE00	12	14	11号路 草地
390070	12	14	12号路 草地
3900F0	12	3C	13号路 草地
390170	12	14	14号路 草地
3901B0	12	15	15号路 草地
3901E0	12	15	16号路 草地
390220	12	15	17号路 草地
390250	12	15	18号路 草地
390290	12	15	19号路 草地
3902D0	12	14	20号路 草地
39032C	12	0E	21号路 草地
390364	5	02	21号路 水面
390380	10	14	21号路 钓鱼
390434	12	15	22号路 草地
39046C	5	02	22号路 水面
390488	10	14	22号路 钓鱼
3904B8	12	15	23号路 草地
3904F0	5	02	23号路 水面
39050C	10	14	23号路 钓鱼
39053C	12	15	24号路 草地
390574	5	02	24号路 水面
390590	10	14	24号路 钓鱼
3905C0	12	15	25号路 草地
3905F8	5	02	25号路 水面
390614	10	14	25号路 钓鱼
390644	5	01	真新镇 水面
390660	10	0A	真新镇 钓鱼
390690	5	01	常青市 水面
3906AC	10	0A	常青市 钓鱼
3906DC	5	01	华蓝市 水面
3906F8	10	0A	华蓝市 钓鱼
390728	5	01	枯叶市 水面
390744	10	0A	枯叶市 钓鱼
390774	5	01	彩虹市 水面
390790	10	0A	彩虹市 钓鱼
3907C0	5	01	浅红市 水面
3907DC	10	0A	浅红市 钓鱼
39080C	5	01	紫苑镇 水面
390828	10	0A	紫苑镇 钓鱼
390858	5	01	岛1 水面
390874	10	0A	岛1 钓鱼
3908A4	5	02	岛4 水面
3908C0	10	14	岛4 钓鱼
3908F0	5	01	岛5 水面
39090C	10	0A	岛5 钓鱼
39093C	12	05	岛5 变幻洞窟
390974	12	05	岛5 变幻洞窟
3909AC	12	05	岛5 变幻洞窟
3909E4	12	05	岛5 变幻洞窟
390A1C	12	05	岛5 变幻洞窟
390A54	12	05	岛5 变幻洞窟
390A8C	12	05	岛5 变幻洞窟
390AC4	12	05	岛5 变幻洞窟
390AFC	12	05	岛5 变幻洞窟



本文介绍到这里又要告结束了，有了这些资料，相信修改386已不成问题，不过在通常情况下，新手开始改ROM通常以失败告终，如果从此放弃，那就白白失去学习一项本领的机会了。记住，万事开头难，只要失败后不气馁，耐心多试几次，就一定能成功！如果大家在修改中还有什么问题，欢迎致信口袋基地。

SMS2使用教程

文/郭昶君　责编/阿蛮



大家先来了解最基本的操作：先进入游戏卡，在游戏里去存一个档。然后就按SMS2的复位键，进入SMS2的文件管理。新建一个游戏存档的文件，之后再进入文件编辑，选定你刚才所建的存档或以前的旧存档。（在这里我再介绍一下文件编辑的操作使用：在按了START键以后就会进入SMS2的查找功能，里面很清楚的说明了，L和R键是在10进制和16进制的数字间交换填写数字和代码的位置。而SELECT键就是在16进制的时候增加查找代码的字节，一般分为1字节（一般用在等级上或角色的数值和道具装备上）、两字节(一般用在角色的数值上)、四字节(金钱或经验上)、八字节、十六字节。而且当你在16进制的输入代码时，下面的那行10进制的就会显示出相应的数字，因为16进制和10进制的表示方法不同。而游戏的数据一般都是用16进制的来表示的，所以上面的在16的那行用的就是代码16进制的输入代码，下面的那行10进制的就会显示出相应10进制的数字，反之也是一样的。看看你的游戏角色的数值是多少然后输入到10进制的那行就可以找出相应的代码。



16进制和10进制的表示和转换：我在上面已经说过了，在文件编辑时按下START键进入了查找的画面。之后的那些数字和代码有人说不知道是什么意思，我在这说一下吧。0就是用代码00来表示，9就是用09来表示，而10却是用0a来表示。

而15是用0f来表示。因为是16进制的，包括0在内，0到15刚好16位数。所以数字16就是用代码10来表示。所以就需要用到文件编辑的查找功能来查看和查找数字的代码。

修改过程：

其实有些游戏还是很容易修改的，尤其是RPG。因为角色的数值全都在一堆。你总会在你的人物数值旁边找到人物另一个数值。因为是同一个人的,所以游戏在制作时一般都把这些数值丢在一起。就用恶魔城的晓月圆舞曲来说，角色的几项数值全是2字节的除了等级。等级因为只到99,而99这个数字的代码是63所以用一个字节就可以完成了……(一个数字的代码就是用一个字节一个代码，也就是用两个数字或数字加字母组成的。举个例子：{01}就是一个字节，所代表的数字就是1{FF}也是一个字节所代表的数字是255)。你只要记得你要找的数值,再下一个大概是什么就可以了。就说恶魔城晓月圆舞曲吧。刚开始,角色不升级的话。他的基本数值应该是STR 10、CON 12、INT 11、LCK 9。然后你就进入存档编辑的画面。按一下GBA的开始键。你就会进入了我所说的SMS2查找功能。你可以利用这个功能在上面的那一行输入16进制的代码。下面的那行就会出现10进制的数字……(例如你在上面输入1F。下面那行就会出现15这个数字。)反之在下面10进制的那个地方输入数字。上面就会出现16进制的代码。

（注意：因为这个游戏里面的武器防具等装备和怪物的魂魄能提高角色的基本数值，即是角色的STR、CON、INT、LCK这四项角色的基本数

值。因为提高后的数值不是真正角色的基本数值，而是装备和魂魄提高了多少再加上基本数值所得出的数值，所以不是真正的基本数值。修改了也没用，一般也找不到，有的游戏可以找到的，可以修改，但是一取下装备或别的东西，就会把数值变回原来的了。所以说改了也没用，一定要找最基本的角色数值地址）。所以要全部解除，之后你就找STR的数值。看一下我上面所说的角色四项数值。STR是10是吧。好！现在就用它来查找，按一下开始键。在下面10进制的那一行输入10这个数字，然后按A键。GBA的画面上就会出现找到多少个地址，你再按一下A键，进入好多的游戏内存代码的画面。但是你现在却看到有一个数字是不断的在闪烁的，那个就是SMS2找出来的地址。你试一下按R键，就会跳到下一个符合10这个数字的地址上。按L键就会跳回上一个符合10的地址。你在查找的过程中，要仔细看一下，在找到的地址的左右旁边有没有符合我在上面所说的第一级角色的数值另外几项的代码。CON是12换成16进制就是0C，有的话就请再看一下，是不是有个0B的代码。那么这两个应该就是你要找的角色数值地址了。你就把地址的位置用笔写在纸



上。方便以后再次回到这儿修改。起码也知道地方了。在画面的最左边有显示你现在的是在那行，记下来以后，就试着改一下那些角色数值地址上面的代码，就用FF这个代码来改吧。然后再保存修改后的存档。之后再把修改后的存储档下载到GBA的游戏卡上面，你再进去看一下就会看到有没有改变了。没有的话，就再去查找下一个符合角色数值的地址。重复我上面所说的方法做，不过一般不会有这样的情况发生。所以，要是找到几个符合数值要求的地址的话，就应该就是那几项了，除非是你开了或复制了几个相同的档，才会出现几个相同的数值但是却不同地址的地址。要不就不会有上面所说的事情发生了。

所以就在找到0A的数值的旁边或附近的地方看一下，是不是有个0C的，有的话，再隔一字节看一下，是不是有个0B，再隔一字节看一下，是不是有个09，要是有的话，那就没错了，那个就是你要找的角色的数值。因为游戏的力量加上其他装备和魂魄后，数值可以达到255以上。所以这些数值是两个字节的，你把它们全改成0f 27就会是全部都是9999。但是力量这些数值不能显示超过999，其实已经超出这个数值的了。我刚开始修的时候，我把两个字节改成FF FF。那个是FF FF=65535，但是游戏里面不能容纳这么大的数值所以我的角色的数值全变成0，只有HP和MP是超出9999。

另外：在力量这些数值的旁边应该还会有HP和MP还有等级的数据，一起修一下吧。因为HP和MP这两个数值都是分现在的HP值和现在的MP值还有角色最大的HP值和最大的MP值，所以你看到的会是这两个数值HP的现在值和最大值在一起。也就是四个字节，MP的也





是一样。既然说等级也在，那么就再找一下吧。你现在是几级，就看一下你等级的数字代码是多少。应该可以看到你的等级的数字代码，你可以顺手也修一下，免得角色升级时，升的数值太多超出来的话，你的角色的数值就会变0或负数都有可能。

这个游戏的道具方面修改也是很简单。因为游戏的道具是用数字来代替的(注意：以下这个修改方法只有在这个游戏测试过，其它的游戏就不知道了，有些可能也能用)。所以你把你的道具的拥有数量全记下来(多一点不同的东西在一起比较好，而且最好都是一件的。因为一件的东西在这个游戏里面全都是记成01)。所以你只要把所有的东西的数量记下来，再进入你刚才修改STR的地方的再下面一点的地方找一下，是不是有和你的道具种类数量一样多的代码。把那些代码全改成09，那么你现在的道具也会变成有9个。而且在这些数值的再下面一点或上面一点全加上09的话，你会发现你就算没有拥有过该道具，也可能造出一些道具。不过也别改得太过了，因为乱改代码超出来不是道具地址存放代码的地方的话，会修乱游戏存档的。所以修到一定程度就存档一下（SMS2保存修改后的要注意经常备份游戏存档啊。多一个好点，免得你不知道修错那儿了，而不能找回你原本没修错的）。进游戏里面看一下，是不是有些什么东西是根本没有的(因为游戏制作的时候总有一些多出来的东东或BUG的道具代码，所以看到的话，就改掉它吧。不要留这些东西）。

我再说一次。1字节的最大的数值和代码是255＝FF。2字节最大的数值和代码是65535=FF FF。

一般到99或100就不能再提升的数值(一般是用在等级上)99=63、100=64。

PS：记住，要按照你游戏的角色现在的数值去查找。别按照我上面说的数值去查找，那样的话是找不到的。我在上面说的是一个例子，别看我上面说得很多，其实做起来就几个步骤，这个修改的方法最主要的还是尝试，多试几次就可以很好地运用了。而且这种内存修改的方法对金手指或电脑的游戏修改也很有用，只是每个游戏的地址存放不同罢了。下面附送恶魔城晓月圆舞曲存档一的修改代码。

部分修改实例

普通魂魄类

红魂魄55个。蓝魂魄24个。黄魂魄35个。

红魂魄的修改地址是在000d0至000eb。把这些地址全改成99就可以了。(一字节的)

蓝魂魄的修改地址是在00108至00113。同上(一字节的)

黄魂魄的修改地址是在00122至00133。同上(一字节的)

特殊魂魄类(游戏中银色的魂魄)

在下面按照我写的代码顺序改就可以了。

00140：00 00 00 00 00 00 11 51

00148：11 00 3f 00 02 00 01 00

00150：00 02 00 01

注意：00140、00148、00150是修改地址的地方。把那儿的代码按照我上面所写的照搬改进去就可以有所有的银色魂魄了。

实物类道具地址：

道具类修改地址是在00048至00067(一字节的)全改成09就可以了。

武器类修改地址是在00068至000a2(一字节的)全改成09就可以了。

衣服类修改地址是在000a3至000bb(一字节的)全改成09就可以了。

饰物类修改地址是在000bc至000cf(一字节的)全改成09就可以了。





文/安娜
编/雪人

2004最新Pocket PC全线登场

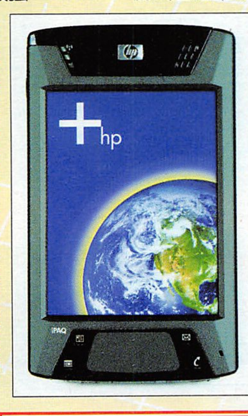
虽然秋意渐浓，但Pocket PC市场在这个季节却异常火爆，经过了整整半年的蛰伏，2004年9月终于爆发，几乎各大厂商都把今年的最新机种全都攒到了这个时候发布，特别是老牌PDA设备制造商惠普公司，将今年的新机尽数放出，上市机型竟达5款之多。

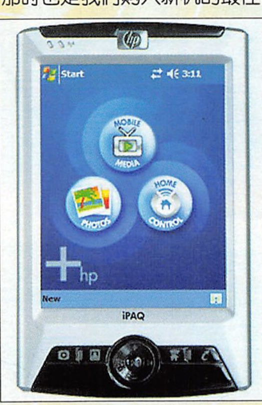
	iPAQ h1715	iPAQ h3115	iPAQ h3715	iPAQ h4705	iPAQ h6315	华硕A730
CPU	203MHz	300MHz	400MHz	624MHz	126MHz	520MHz
内存	25MB	56MB	152MB	135MB	75 MB	128MB
其他	红外	WIFI、红外、蓝牙	WIFI、红外、蓝牙、120万像素摄像头	WIFI、红外、蓝牙	WIFI、红外、蓝牙、GSM/GPRS电话功能	WIFI、红外、蓝牙、130万像素摄像头

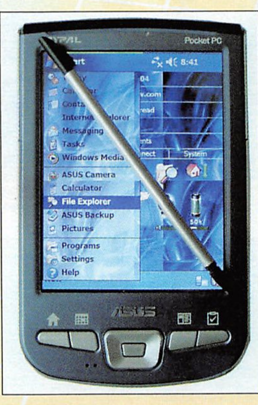
这批新款Pocket PC与老款Pocket PC最大的不同之处共有五处：一、分辨率提升至640×480，游戏、视频播放显示将更加清晰。二、增加了名为“2700G”的多媒体加速器，设备的3D处理能力更强。三、CPU主频可选择的范围增大，由203MHz到624MHz，各种档次的机型划分更加明确。四、大多数机型加入了WIFI(802.11）无线功能，无线上网的能力大大加强。五、近半数新机型集成了摄像头，摄像Pocket PC很可能成为未来的趋势。

作为铁杆游戏粉丝，大家当然对这些机器的游戏机能最为关心，开发商方面似乎也注意到了游戏的重要性，这次发布的新机最大的两点改进之处都与游戏有关，一是分辨率提升，游戏显示将更加清晰；二是增加了多媒体加速器（类似于显卡），设备的3D处理能力大幅提高。另一方面，最近有多家游戏开发商宣布近期将发布专门针对新机型而开发的游戏，相信年底之前会有一批史上最强Pocket PC游戏登陆市场。那时也是我们购入新机的最佳时机！

↑从左至右依次为：iPAQ h4705和iPAQ h315及华硕A730。

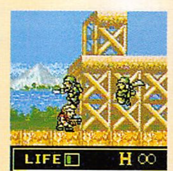






谨防个别名不副实的手机游戏


↑游戏宣传画面。



↑实际游戏画面。

最近笔者发现有个别无良手机游戏开发商，为了吸引更多的游戏用户，经常使用一些名不副实的游戏截图（多为PC版本游戏或Photoshop所改截图）进行宣传，颇有挂羊头卖狗肉之味。例如，某日笔者发现一款名为合金弹头的Java手机游戏，宣传图挂的是PC模拟器上的截图，但真正游戏画面虽说算不上惨不忍睹，但与截图却相去甚远……顿感郁闷的我，随手又打开另一手机网游页面，页面中该游戏靓丽的游戏截图顿时一扫我心中的郁闷之感，赶快注册一个试试吧！谁知遍翻官方公司的注册需知，竟然连机型限制都没有！马上疑惑满腹，仔细一看玩法说明，游戏中所有指令都是由短信发送，这明明是一款短信文字游戏！开发商却用Photoshop将若干PC网游的游戏截图拼凑为自己的宣传截图……真乃强人也！因此提醒诸位玩友注意，如偶遇自己心仪的手机游戏，最好先在网上搜索一下，看看玩过该游戏的朋友如何评价这款游戏，另外，游戏说明中如无机型限制，那这款游戏八成就是短信文字游戏，切莫掉以轻心，被美丽的截图所蒙骗！



掌上网游也疯狂

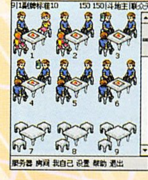
联众可以算得上是国内最早的网络游戏之一，别看它的游戏画面、音效与现在的唯美网游不可同日而语，但在众多日系、韩系网游军团"入侵"中原大地之前，联众这个名字可谓广大网友心中的网游代名词。如今移动设备版联众借助PC版联众的威势正式登陆掌上天地，不但推出了手机版本，还推出了Pocket PC版本，成为首款横夸手机与Pocket PC两种机型的中文网游。可以说联众移动版本网游的加入，真正揭开了手机网游大战的序幕。

—— 手机版本联众 ——




手机版本联众目前支持的游戏种类包括：斗地主、中国象棋、五子棋、拱猪、锄大地五款游戏，另外，还有其他多款游戏在开发当中，陆续将会登场。手机版本联众界面为全中文菜单，对于国人十分亲切，不过美中不足的是画面和音效质量都稍差一些，这主要是由于手机GPRS网络速度较慢，而且价格较高(按流量)，因此简洁的画面、音效既可以杜绝游戏的延迟现象又可以充分节省玩家的银子。此外这款游戏除了支持手机用户与手机用户联机游戏，还可以实现手机用户与PC用户之间联机游戏，因此无需担心没有游戏对手，而且游戏也不影响我们接听电话和接收短信，目前手机版联众支持的机型有LG大多数手机和摩托罗拉等品牌的部分智能手机。

—— Pocket PC版本联众 ——



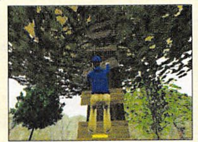

Pocket PC版本联众是世界上第一款真正比较有人气的PDA网络游戏。虽然游戏画面，音效都相对比较平庸，但它的可玩度却相当高，原因很简单，"独乐者未如众乐者乐"。另外在游戏中玩家还可以相互聊天，其乐融融。不过目前Pocket PC版本联众也有一些不尽如人意的地方，一、支持的游戏种类比较少，仅有斗地主和中国象棋两种游戏。二、仅能与手机或Pocket PC联机游戏，缺少游戏对手。

本月PDA游戏TOP5

Dark Summer

游戏类型：AVG
上市日期：近期
官方网站：http://www.darksummer.com
适用机型：Pocket PC

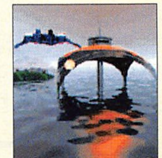
Dark Summer是继古墓丽影之后，Pocket PC上的又一AVG大作，最近刚刚放出一部分截图，有幸被笔者截获^_^。这款游戏从画面上看，制作水平已超过Pocket PC版古墓丽影。故事发生在一个小镇上，玩家扮演一个13岁的小男孩拨开重重迷雾探寻镇上所发生的一系列灵异事件的根源……，从游戏画面来看，这是一个恐怖类的AVG游戏，而且在其官方网站上，大家还可以看到游戏中的各种怪物手绘原稿，如果还嫌不过瘾的话，你还可以在官方网站上找到游戏在PC上开发时原始超大截图,非常过瘾哦！



3D Star Racer

游戏类型：RAC
上市日期：2004年11月
官方网站：http://www.Blazedev.com
适用机型：Pocket PC

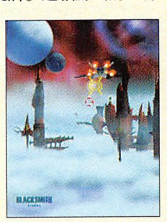
又是一款炫耀机能的即时3D游戏，与上面这款不同的是,它是一款3D竞速加射击游戏,玩家需遭受双重刺激的蹂躏。目前这款游戏正在紧锣密鼓的开发中,预计11月面市。从目前放出的截图来看,这款游戏的3D绘图质量十分出众,各种自然景物的质感相当出色。游戏有多种战斗场景，共有海岛、丛林、城市、月球基地等6种不同环境可选，在游戏中我们不但要及时补充弹药和各种防护道具，而且还要时刻注意自己的燃料补充。此外,这款游戏的音效也有杀伤力，开发方专门聘请的专业交响乐团为其量身定制。



Solterra

游戏类型：STG
上市日期：2004年10月
官方网站：http://www.blacksmithstudios.com
适用机型：Pocket PC

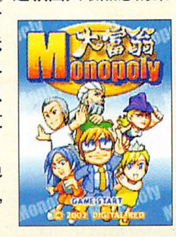
这是一款很强的Pocket PC 3D射击游戏，同时它还是第一款专门为英特尔公司最新移动设备多媒体加速器（类似显卡）2700G而量身定做的游戏，准备迎接9月份Pocket PC市场新机大洗牌。这款游戏的硬件要求相当高:400MHz CPU,一块32MB英特尔2700G加速卡和45MB内存空间,如此之高的硬件要求,这在Pocket PC游戏界还是史无前例的。到底这款游戏会强到何种地步？我们拭目以待。如果你想先睹为快的话，可以在官方网站先下载一个PC试玩版本。



大富翁

游戏类型：TAB
上市日期：近期
官方网站：http://www.worldup.com
适用机型：Pocket PC

一款从去年便放出消息的Pocket PC游戏，由国内顶级移动设备开发商数位红操刀打造，最近终于传出将于近期发布的消息。这款国人最熟悉的桌面游戏制作十分精良,不但有多个性格各异的角色可供玩家选择，而且还是全中文界面,使人亲切感倍增。虽然以前曾有多家台湾厂商制作过Pocket PC版大富翁游戏，但是都要比数位红这款逊色一些。最后，我们一起祈祷，让这款大作赶快降临吧！



Darklaga

游戏类型：STG
上市日期：2004年9月
官方网站：http://www.int13.net
适用机型：Pocket PC

一款非常锻炼意志的射击游戏，游戏难度高得惊人，时常出现屏幕上只见子弹不见“人”的恐怖场面……该游戏开发商还打出了“炮弹交响乐”这样的游戏广告语，足见其非一般的骨灰难度。游戏中玩家扮演一个宇航时代的佐罗，驾驶着自己的爱机挑战全宇宙最强的太空空贼。不过除了超高难度这个亮点以外，游戏其他方面就比较平庸了，传统的火力道具、传统的关底BOSS、传统的保险、加命……还是传统射击游戏的老一套。



上回玩《牧场物语》时，已经结婚了，可惜太高兴忘了保存，最近打开rom一看又是结婚前的记录。上海普陀区，王翔，14，男，200062，兴趣：VBA打GBA游戏、看掌机迷、上口袋妖怪论坛　Keetyl:这就是乐极生悲，呵呵！

本月手机游戏TOP5

6thgear

游戏类型：RAC
上市日期：2004年9月
官方网站：http://www.cronotech.co.za
适用机型：SmartPhone



6thgear——Ultimate Challenge(终极挑战)是一款即时3D版手机飚车游戏。虽然画面效果仅介于16位机与8位机之间,但是却不乏赛车游戏的灵魂——速度感。这个游戏完全遵照真实房车比赛而设计,玩家除了可选择手动档或自动档外,还可以开到检查站修理赛车,十分真实,在这个游戏中,共设有晴天、雨天、雪天三种天气可供我们选择,此外,游戏中还有城市、海岛、山谷等多种比赛场地可以供玩家自由选择。

金属咆哮 II

游戏类型：ACT
上市日期：2004年9月
官方网站：http://www.mobilegamer.com.cn/
适用机型：Symbian S60

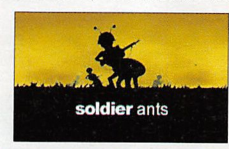
这款来自国内厂商清华深讯的手机游戏大作终于推出正式版,它的第一作曾获Nokia Symbian S60应用大赛游戏大奖,可谓国人之傲。这款游戏延续了一代中独特的45度射击视角(国内厂商好像很青睐这种视角,有多款移动设备游戏都曾采用过),游戏中场景和特效都十分华丽,声音效果也很震撼,每关都有很悍的BOSS出来秀身手,非常过瘾。值得一提的是玩家在游戏中所扮演的是一位地球联邦军战士,为了拯救人类,被派去摧毁火星人的指挥船……看来制作人员肯定也是高达铁杆粉丝。



Soldier Ants

游戏类型：SLG
上市日期：2004年9月
官方网站：http://m-internet.com
适用机型：Symbian S60

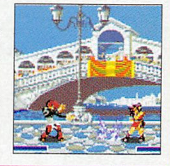
一款类似于百战天虫的游戏，只不过主角变成了蚂蚁，我们的任务就是指挥这群憨态可掬的家伙利用各种十分变态的武器来击败对手。本游戏的玩法与百战天虫大同小异，游戏按回合制进行，每个玩家操纵4只蚂蚁，在己方的行动回合中，利用集束炸弹、狙击步枪、厄运芒果等武器将敌人一一干掉，游戏将在全世界五大洲展开，玩家需要将五大洲的各种悍蚁一一摆平，问鼎史上最强蚂蚁战队……，同时，该游戏还支持2-4人通过蓝牙无线联机游戏。



拳皇KOF

游戏类型：FTG
上市日期：2004年8月
官方网站：http://218.108.14.139/game/game.htm
适用机型：Symbian S40

纯国货手机版KOF新鲜出炉喽！拳皇这个名字我想每个玩游戏的朋友都不会陌生，如今，这个游戏巨著在我们的手机上再次复活！本游戏基本保持了原作的精髓，有多种模式可供选择，包括单人生存模式、组队生存模式和练习模式。游戏人物方面，由于手机性能参差不齐，因此只保留了原作中最具人气的三名角色：草稚京、八神庵和麻宫雅典娜，虽然角色数量方面大幅缩水，但游戏本身的可玩性还是很高的，必杀技等常规武器尽数保留。唯一一点令人担心的就是游戏版权问题……



GHOST RECON

游戏类型：FPS
上市日期：2004年9月
官方网站：http://www.gameloft.com
适用机型：Symbian S60、N-GAGE

一款打着反恐旗号的手机游戏，故事发生在古巴哈瓦那，一群美国大兵奉命来此地剿灭恐怖分子。本游戏堪称手机上的反恐精英，手机上画面、音效、手感最好的第一视角射击游戏，游戏中，玩家除了剿杀匪徒外，还要完成诸如护送政要、营救人质等任务，另外游戏模式也很丰富，除了普通视角外，有些关卡还需配合夜视仪才能完成。同时游戏还支持2-8人蓝牙无线联机作战，使游戏乐趣倍增！



NGP纪念堂

■文/BlueKyo　编/雪人

掌机大战中曾经诞生了众多英雄，其中少不了能够与GB杀上千百回合的，下面就是众英雄之一的NGP。

●将领姓名

NEO GEO POCKET，挂帅日期：1998年10月28日（升职日期：1999年3月19日）

●将领简介

该将领是机台格斗大哥SNK所训练出来的，可以说是真正的入室弟子.NGP天资聪慧，视觉宽广，在视力方面与GB相比有过之而无不及，它最大的优点就是可以与世嘉军的次时代主力DREAMCAST进行合体，合体后威力大增，拥有多种必杀攻击，并且还可以互相切磋武学。



SNK太过于相信自己的实力，所以并没有四处招贤纳士，使得NGP的手下将领缺乏，最后败在GB的千军万马之下，虽然失败了但是NGP和它手下的一些事迹仍然在众人的脑海中，让他们不断传诵下去……看过NGP的各项性能之后大家一起进入NGP游戏纪念馆。

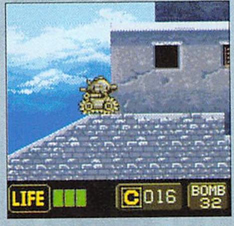
●将领能力：

◆身长：122mm（宽）×74mm（长）×24mm（厚）（身材良好型）
◆体重：约130G　（算上电池约160G）
◆智力：16 Bit
◆视力：液晶，　160 X 152，黑白（8级灰暗度）
◆内力：（内置锂电池BACK UP）7号电池*2
◆内置武功：世界时钟，月历 占卜 内置记忆电池
◆特殊能力：通信（有线通信6 PIN CABLE／◆无线通信10米以内），音源（耳筒），交流电电源。
◆连续作战能力：20小时

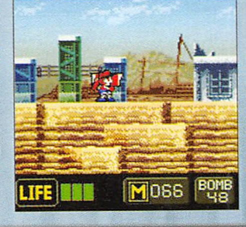
合金弹头2号任务

厂商：SNK	类型：ACT	容量：32M	发售时间：2000年

1999年SNK将大型机台上大火特火的合金弹头系列放到了当家主机NGPC上，为什么要说放？因为SNK，这次并没有移植当时任何一个版本的合金弹头，而是在NGPC上完全原创了一款全新的作品。名字叫做合金弹头1号任务，游戏当中玩家们仍然可以在里面看到机台中熟悉的敌人和机器兵器，而且起这个名字，玩家们很容易就可以明白，续作离我们也绝对不会太遥远。



一代的销售并没有SNK想象的那么好，游戏少了大型机台中的那份火爆，确多了许多的分支，游戏采用的是血槽设定，消灭敌兵后可以随机出现补血道具，所以导致游戏过于简单。游戏中BOSS极少，很多任务都在不断的重复同一件事情，比如拯救XXX，脱出XXX地方等等，玩多了不免让人有种厌烦的感觉。部分玩家们入手该游戏后的心情就如各位刚刚拿到MMV在GBA上面所制作的格斗之王EX1一样。而此时的SNK并没有放弃这款原创作品，经过不到几个月的时间，在千喜之年合金弹头2号任务出现了。这款作品可以说是脱胎换骨的一作，插上卡带进入游戏后首先看到的是精彩的游戏剧情介绍，随后出现的就是合金弹头的招牌语音，进入游戏后玩家们所选则的主人公也是原创的，游戏的剧情紧接一代，这次在剧情介绍的设计上采用的是用图片＋解说，比一代中的任务简介强多了，FANS们入手后的感觉就像是玩家们拿到MMV制作的格斗之王EX2一样。第二作沿袭了1代的多分支系统，而且游戏过程相比一代之下火爆了许多，可乘坐兵器也从原先的2种增加到了4种，其中的可乘坐兵器潜水艇，正是从当时正火爆机厅的3代中"运"过来的。



2号任务最大的进化之处就是新增了很多具有魄力的

小弟前些天玩黄金太阳2时发现了一个小bug，就是在学完透视后向右走来到吹风的雕像，不要被吹到左边，躲过沿着左边走会发现人物走出了平台，在黑暗中走。天津，水中漫步，17，男，300151　Keetyl：欢迎玩家来交流自己的心得和小发现！

BOSS，虽然干掉它们的方法十分简单，但是它所给玩家带来的震感绝对不差于大型机台。游戏中的武器也增加了许多，但是所选则的人物不同，游戏过程中主角所得到的武器也不同，其中女主角最有特点的武器就是每关都可以得到的毁灭性武器M导弹发射器，一次可以发射出二个导弹，它们威力巨大，而且射程也算可以，绝对是通关杀敌、拿高得点的必备法宝。游戏与一代一样，采用的是关卡制。不过每次在关卡任务失败的话，玩家将不能重新从此关开始而是直接跳到下一关，这样此关的完成率就得不到了，并且每关拯救的俘虏数量直接关系到隐藏要素的开启。(具体事项参看OFFICE中的RESCUE LIST选项)，游戏相比一代增加了大量的隐藏要素（此隐藏要素非前面的提到的隐藏要素）。在每关中部分角落，空中以及玩家们的脚下都藏有大量的分数和人质，想要全部发现不费一点功夫是不行的，（每关的开头处向上开枪都会打下来很多加分道具）最有趣的设定就是某些隐藏人质和分数必须使用特定的武器才可以入手，举一个简单的例子，游戏刚开始后的第一关，玩家要一直保留出现的H枪到结尾，因为在结尾平台的斜上方有一个人质，只有H枪才可以打落，其它武器因为没有斜上射击所以不能，而该人质的功能就是初始弹药最大限度增加。



这款游戏可以说得上是NGP上最优秀的一款ACT游戏，而且还属于那种可以随时随地拿来通关的那种，同时很多人又都为它感到遗憾，NGP的提前失败使得这么优秀的ACT游戏的续作失去了消息。当玩家们在书上看到合金弹头GBA版的消息和图片的时候、当2004年10月份一再延期的合金弹头GBA版出现的时候，FANS们应该知道，合金弹头2号任务的续作回来了，虽然它没有出现在同一个掌机上。

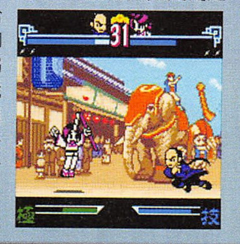
幕末浪漫特别篇 月华剑士

厂商：SNK | **类型：FTG** | **容量32M** | **发售时间：2000年**



千喜之年好像是NGP最强盛的一年，许多优秀的当家FTG都在同年出现在各位玩家面前。NGP上接连不断的出现优秀的作品，让很多玩家不得不掏腰包面对游戏狂潮。月华剑士，97年出现的一款类似侍魂的刀剑格斗游戏，画面仍然是SNK一贯的2D朴素画风，游戏的STORY设定在和风充斥的幕末时代，时隔1年后推出了超越前作的幕末浪漫第二幕。

该游戏的成功之处就是有着如格斗之王一般的华丽连续技以及侍魂中独特的武器格斗系统。游戏所拥有的华丽连续技是一般格斗游戏所不能企及的，“力”与“技”所组成的系统，还有二代所隐藏的EX极模式，这三种模式使得每个人物都有不同的技巧以及必杀技，华丽的按键组合技＋必杀技所代表的是“技”、普通技＋必杀技＋超杀所代表的则是“力”EX极模式则结合了两种模式，但是防御力低下则是该模式的弱点。这样一来在VS战中如何掌握模式的使用则是菜鸟到高手的必经之路，该游戏另外一个独特之处就是SNK首次在格斗游戏中增加单独的“武器弹开”键D，该按键的功能类似于侍魂中的空手入白刃，熟练的掌握按键绝对是逆转的最佳武器。



千喜之年SNK在NGP上推出了幕末浪漫特别篇，其实这款作品就是大型机台中1代与2代的综合版本，角色的使用数量也是同类游戏中较多的。当玩家购买到相应角色的卷物就可以在人物选择当中使用相应的角色，就连一代中的BOSS嘉神和二代中的BOSS黄龙都在可用范围之内，游戏的系统同样还原于机台版本，隐藏模式“极”仍然可以选用，玩家们在NGP上同样可以使出和街机相媲美的华丽连续技，玩过NGP的朋友都知道，NGP的摇杆在同类掌机中手感是最好的，玩家们可以在手中轻松的游戏、华丽的进攻，防御不能技、武器崩坏、吹飞攻击。这一切都会如实的出现在你眼前。如果说游戏的遗憾之处那就是按键的不足，SNK在制作这款游戏的时候并没有像KOFR系列那样对按键进行良好的优化，而月华中技和EX模式都需要运用大量的按键连续技（比如连技之王“李烈火”），这样一来玩家只能靠熟练的掌握按键轻重来使用如上技巧，这一点实在是这款游戏的“重伤之杯”。幸好游戏对按键入力进行了少量的调整，要不然可真是放“技”而揽“力”了呢！





■文/Blue Kyo
编/雪人

如果横井军平没有离开任天堂,GB的后续机种说不定就不是现在这个样子了。那么他离开了吗?离开了,并且与BAIDAI合作。所以BAIDAI的WS出现了。继承了横井先生理念的WS,由日本著名动漫、游戏、玩具大厂BAIDAI开发。它采用的是与NGP当同的16位CPU,屏幕显示仍然使用的是黑白液晶屏,虽然是这样,但是屏幕的解析度可以达到224x144DOT,所以画面相比同类主机华丽不少。该主机的最大的特点就是横竖都可以进行游戏,这样一来游戏的设计思路就被扩展很多。再加上不同于SNK的多厂商加入计划,所以在软件问题上玩家们大可放心,在游戏业界中评论家们认为可以与GBA正面交锋的莫过于WS。2000年年底尾,香港与日本同时发售了WS的进化型主机WSC,不但增加了多种颜色选择还大幅度的进化了主机。在屏幕加大的同时,CPU和内存也同样扩张了,从原本最大支持128MBIT卡带容量增加到512MBIT。同时BAIDAI还发布了FINALFANTASY主机套装,游戏店前再次排起购买长龙。



WSC是一个多功能的媒体GAME主机,它可以连接PS2、用户PC,以及BAIDAI所设计的专用外接设备,WSC除了可以使用专用游戏,还可通过用户PC从互联网下载游戏,当然接收的时候必须要用到专用的ADAPTER(游戏记忆卡带),这样就大大地丰富了WSC的可用软件资源。随着BAIDAI的不断创新,更多的WSC外设出现在了玩家们的眼前:无线对战设备、WONDERGATE外设,作用是可以连接日本流行的PHS电话,可以在WSC上浏览网页,收发电子邮件。WONDERBORG外设,用来遥控电子玩具(可爱的机械甲虫)有这么多功能支持的WSC最终还是没有拿下GB的地位,(再次的证明了功能花哨是没有用处的,游戏好玩才是最重要的)只好不情愿的坐在掌机第二的位置上。下面是WSC的规格参数表:

★屏幕:反射型FSTN 液晶屏幕
★画面面积 : 56 cm X 36cm
★解析度:224 X 144DOT
★同时发色数:4096色中241色
★CPU:16 bit(3.072 MHz)
★RAM记忆体:VIDEO RAM / WORK RAM共同使用512KBIT
★音效:4声道数位音源,经耳机输出HYPERVOICE立体声
★通讯机能:耳机 、通讯共用扩充插口 ,可接耳机、WONDER GATE、WONDER WAVE、游戏记忆体ADAPTER
★电源:1粒单3型(AA)干电池,WSC专用充电池可提供20小时电力
★主机体积:173 mm(长) X 128 mm (宽) X 24.3 mm (厚)
★主机重量:算电池重量95G
★对应软件:WONDERSWANCOLOR专用卡匣,兼容WONDERSWAN
★发售日与售价:2000年12月9日6800日元。

主机规格及功能介绍完毕 下面进入WS名作纪念馆VOL1。

战 斧

厂商:SEGA | 类型:ACT | 容量:32M | 发售时间:2001年

一把黄金战斧出现在这个世界,拥有它的人可以得到无穷的力量与权利,不过得到它的人心术不正的话他必将受到恶魔的支配,世界就在那一天改变了,带有欲望与贪婪的人为了得到它不断的发动战争。而这就是人心受到恶魔支配的开始……

世嘉街机经典ACT作品,增经被多次的移植到各大家用机平台上。战斧系列倚着魔法与剑的世界观赢得了一批忠实的FANS。游戏中出现的坐骑也成为当时玩家津津乐道的一个话题,战斧系列的魔法设计有它的独到之处,魔法



共分三种等级，而每个人物每个等级所需要的魔法瓶数量都是不一样的，最高级别的魔法威力相当强大，掌握魔法使用的时机也是成为高手的重要条件。

SEGA这次将经典名作战斧搬到了WSC平台上，很明显的一个目的就是激发大家的怀旧心里。从游戏开始一直到进入游戏，给玩家们的感觉就是很接近MD版，不过在开头的效果中，游戏画面的效果要强于MD版甚至高于机台原版。游戏的音乐也是将原版音乐经过混音制作后放入WSC版中的。除了斗技场模式的音乐比较平淡之外，街机模式的音乐要比MD版强了不少。

游戏在标题中并没有标明移植时间，屏幕上面的1989年好像是为了证明它的历史！进入游戏后会出现4个选项，分别是街机模式、斗技场模式、取消了故事情节的难度模式和OPTION选项。游戏的每一关都会出现主人公的自述，目的就是为了交代游戏中的故事情节，玩家们可以通过这个了解到黄金战斧的出现过程以及主人公们的战斗原因，使用不同的三个人物会了解到不同的故事情节，这个也算一个让玩家们重复游戏的一种方式吧？WSC版针对早期的机台版和MD版做了一些相应的调整，游戏的背景也是从新制作的，WSC版的平衡性相比以前的那些版本更加优秀，最明显的例子就是人物跳起之后，不能够连续按键攻击了。也许是游戏移植到



掌机的缘故，游戏的难度变得更加简单，战斧的高手即使选择难度模式也可以轻松的通过全部版面。游戏的移植略有缩水，画面和背景虽然很优秀，但是敌兵出现的数量就少得有些对不起玩家了，通过全部关卡的时间不超过30分钟。

SEGA在移植的时候并没有在游戏中加入任何隐藏要素，这个版本可以说是完全的怀旧版，这一点对于战斧的FANS来说未免会有一些失望，不过作为所移植的掌机版本，随时随地都可以拿出来体验一下战斧的乐趣。最让人兴奋的就是玩家们还可以通过BAIDAI所推出的无线联机设备进行远距离的2人对战。街机模式，斗技场模式以及难度模式都可以进行2人游戏，双人合作的乐趣在WSC上得到了最大的升华。

WSC上的这款游戏，可以说的上是掌机版中的珍藏版本，可能有些玩家在玩过一遍之后就会将它放在收藏盒中，有的玩家玩过之后，第二天会找借口将它换掉。不过对于真正的FANS来说他们会将这款游戏永远的记在心中……

海贼王 伟大航路大作战 BAT

厂商：BAIDAI **类型：FTG** **容量：64M** **发售时间：2002**



这个由尾田荣一郎在《少年跳跃》中连载的作品，初始他根本就没有想到自己创作的作品竟然会这样受欢迎。漫画如此的火爆，动漫大厂BAIDAI自然就不会放过这个机会。

WSC上的这款作品，同样是FTG，准确的说是PS作品的2D版本，虽然由于机能的限制，使得画面的场景没有PS版中的庞大，但是游戏的精髓却一点都没有减少，与PS相同的道具，通过简单的按键组合所发出的超华丽必杀技（比如A*4之后接必杀技等等），还有可媲美漫画的华丽场景以及丰富隐藏要素。每一个游戏人物都有属于自己的故事模式，在故事模式中玩家们可以了解到与漫画有关的剧情，其中不乏一些制作厂商的原创剧情，就光是这一点就足以让ONEPIECE FANS们流口水了。游戏初期可选择的角色只有路飞等6人，当玩家使用初期角色完成通关条件之后，就会出现每个角色所对应的手配书，使用手配书就可以开启相应的隐藏角色，或者隐藏模式。其中最强的角色莫过于最终隐藏人物SUPPER艾斯。

游戏的画面十分漂亮，给人的感觉就好像在看一部真正的漫画一样，游戏中玩家可以在战斗的时候看到很多漫画中常常出现的场景以及人物，与PS版的3D画面不同，2D给人的感觉更加亲切，虽然WSC上面的按键较多，但是真正用到的还是只有A&B二键，攻击键和跳跃键，并没有轻重拳之分，游戏的招数使出非常简单，玩家只需要配合方向键就可以使出丰富多彩的招数，而必杀技的使出，则是方向键+AB即可，玩家血槽下面总共可以积攒3个必杀技，每当必杀技成功命中对手的时候，就会出现精彩的必杀技"演出"。借着WSC的连线对战功能，玩家们可以自由的进行1V1和团队战，玩家们可以选择对战时的关卡。

由于WSC的逐渐低落，BAIDAI便想要借着这款作品，从新抬高WSC的士气。而虽然有不少WSC的玩家们都购入了这款游戏，但因为这款游戏购入WSC的还是很少。这款游戏确实可以说得上是掌机原创格斗游戏当中数一数二的一款。如果现在的GBA上能够移植的话那该有多好啊！



GB的不灭传说

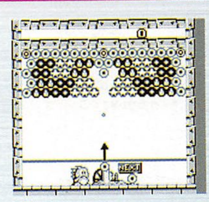
作者:BLUE KYO
责编:雪人

VOl.8

PUZ泡泡龙

厂商:TAITO　发售日:1998年　类型:PUZ　容量:256K　不灭程度:8

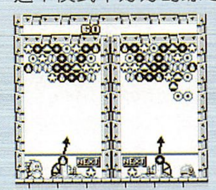




泡泡龙可以算得上是TAITO公司的招牌偶像,从最初的ACT转型到PUZ已经有10多年的历史了,在这段时间内它多次登陆大型机台和掌上平台。无论是出现在哪个平台上,都会深受玩家喜爱,而TAITO公司对泡泡龙PUZ的创造思路也是游戏史上一个不小的亮点。

这款游戏的规则和好玩之处我想各位玩家已经很熟悉了，这款游戏不论是单人游戏还是多人游戏，可玩性都是非常的高，面对多种颜色的泡泡，玩家们所要做的就要用准确的瞄准和高超的技巧，努力获得可观的分数，机台版中从初代的单人对战，到如今的单人对COM战，泡泡龙是在逐渐的走向成熟，而这款GB上的PUZ泡泡龙则是TAITO为当时的GB玩家所精心打造的作品。

PUZ泡泡龙GB版在设计上是结合了机台中泡泡龙3代以后的版本，最初由于游戏制作在GB上的关系，所以游戏当中的球，并不是机台版中的颜色球，而是五角星、圈体、黑球等所构成的。游戏分为2种模式，一种是单人游戏模式，另外一种就是带有练习选项的世界对战模式。其中练习模式是TAITO为了新手而准备的，在练习模式中玩家是有瞄准线帮助的，有了这条线玩家可以很轻松地将球射到你想放的位置上，玩家们可以在这个模式中好好的练习泡泡龙所需要的技巧，

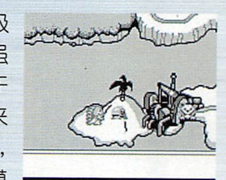




为什么《铸剑物语2》的攻略还不放出，我等的心碎了。宋读者D，17，男，300240，天津，兴趣：漫画、GBA
Keetyl:因为杂志的制作周期长啊，这期才能放上攻略。不过改为半月刊，以后的消息和攻略就及时多了!

在练习的时候不用担心作为你对手的COM，因为它们的LV很低。当所有的技巧都掌握之后，玩家们就可以选择你所需要的游戏模式。在单人模式中玩家们需要自己通过由A－Z所组成的26关，当然并不是要求完全通过26个关卡，这26个关卡的通过顺序是由玩家们自己决定的，真正所通过的关卡其实也就是7关而已，每关的关卡都是TAITO精心制作的，而且某些关卡的过版方式也很有趣，很多关卡都是需要射击一个球就可以通过，不过想要准确的射击到那个过版“球”，玩家们就要在练习模式中好好的掌握基础才可以^_^，努力地完成全部26个关卡后你就会对泡泡龙有着更进一步的了解。

领略过TAITO所制作的26个关卡之后，玩家们可以进入挑战电脑模式中的世界挑战模式，这个模式可以说是，TAITO为没有机会联机的朋友们准备的，在这个模式中，玩家们可以挑战COM，初级的难度虽然简单，但是游戏会随着关卡的不断提升而提高COM的等级，有时高等级的电脑也会作弊，（虽然电脑作弊但是对于通过26关的玩家们来说仍然还是很简单），其实泡泡龙的对战模式还是大家在一起玩的乐趣是最大的。这个游戏的容量虽然不是很大，画面也不是很华丽，但是游戏性给玩家们所带来的快乐却是巨大的，平时无事找来三五个好友，一起连连游戏聊聊天，可以让我们感到，拥有游戏的生活是多么美好啊！

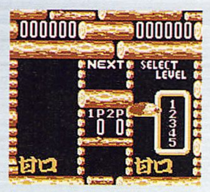


PS：记得小时候去街机厅的时候女生清一色玩的都是泡泡龙。上初中的时候，女生用GB清一色玩的也都是泡泡龙，到了高中有了计算机室，女生们一起联机的还是泡泡龙。泡泡龙是我见过女生玩的最多的一款游戏，它能够吸引这么多的女性玩家，泡泡龙的可爱造型功不可没。

PUZ的PUYOPUYO

厂商：COMPILE	发售日：1994年	类型：PUZ	容量：512K	不灭程度：7





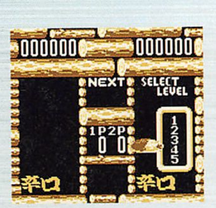
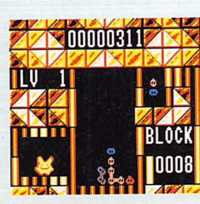
这款由COMPILE制作BANPRESTO发行的PUYOPUYO，是一款相当有趣的休闲游戏，游戏的进行方式类似于马里奥医生，与马里奥医生所不同的是，游戏中类似胶囊的泡泡，是像液体一样可以滑落也可以粘在一起，当4个泡泡在一起的时候就可以消去，而且只要横竖够4个或者更多都可以消去，如果玩家们掌握技巧的话，很容易的就可以轻松的达到多次连锁，分数提高的同时还可以给对方造成大量的障碍。游戏还分为多种模式，任何一个玩家都可以在这个游戏中找到属于自己的乐趣，此外游戏对应SGB，使用GBC进行游戏的话，就可以看到彩色世界中的PUYOPUYO（效果绝对比普通GB版强很多）。

游戏分为3种游戏模式。分别为：故事模式、对战模式、积分模式。与泡泡龙一样，玩家可以在这3种模式当中选择自己喜欢的模式进行，故事模式里面玩家们可以了解到PUYOPUYO大陆所发生的故事，对战模式中玩家可以和好友们通过对战线进行大对决，积分模式则类似与俄罗斯方块的单机模式，一直到自己失败，看看到最后能够得到多少分。3种不同的模式中包含了三种不同的乐趣。

进入故事选项之后，可以选择练习模式

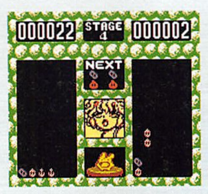
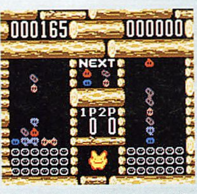




和2个主人公的故事模式，练习总共3关，可以和对手进行欺压性的“对战”顺便熟悉一下游戏当中的技巧，故事模式中选择不同的主人公，玩家所进入的游戏关卡也不一样，明确地说就是2个主人公，2种不同的游戏难度等级。故事讲述了PUYOPUYO魔法大陆受到恶魔的侵占，主人公们为了拯救这片魔法大陆，勇敢的向恶魔发起挑战的搞笑过程，游戏人物可爱，对话幽默。玩家们在进行故事模式的时候，可以开开心心的完成全程。游戏的难度不同于泡泡龙，因为对手是会给玩家不断的造成阻碍的，所以通过故事模式就是玩家们磨练自己技术的最好方法。

对战模式中玩家们可以自由的设定游戏开始等级以及妨害气泡的阻碍速度，很多PUZ游戏都是在对战中才可以发挥出它的最大魅力，这个游戏也一样，在对战模式中玩家可以通过不断的堆积气泡累计分数的同时，还可以利用消去的泡泡连锁给对手造成伤害，以前看很多高手在进行PUYOPUYO对战的时候，可以让对手瞬间失败。而这个游戏让人激动的地方就在此处^_^。

游戏的最后一个模式就是生存模式，这个模式中玩家要努力的获得高分。这个模式中不会出现妨害气泡，玩家可以在没有“打扰”的情况下进行游戏，想让别人看到你的成绩的话，就在这个模式当中努力获得高分吧。

PS：游戏性不差于泡泡龙的PUZ游戏，游戏仍然是Q版画风，也正是这种画风才更加的符合PUZ这种轻松的休闲游戏，PUYOPUYO曾由很多公司制作发行过，最后业界老大SEGA获得了PUYOPUYO的最终版权，目前GBA上由SEGA制作的PUYOPUYO，就是一款系统回归于原始，画面亲切，游戏好玩的休闲游戏极品。

街头霸王2

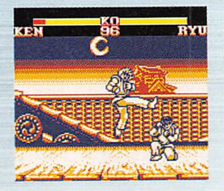
●厂商：CAPCOM ●发售日：1995年 ●类型：FTG ●容量：2M ●不灭程度：6





街霸这个游戏可以说得上是常青GAME，几乎每个机种上面都会出现一两款街霸作品，至今始祖街霸2代的魔力仍然还没有消退。日本的很多游戏室和大型比赛中仍然可以看到这款经典作品的身影。1995年GB上面的格斗游戏还不是很多，比较有名气的几个就是TARAKA通过移植SNK公司格斗作品所制作的热斗系列，当时很多玩家的梦想就是能够在GB上面体验到CAPCOM所移植的街霸2，CAPCOM游戏制作组，在听到很多玩家反映这个消息的时候，就开始着手进行GB版街霸2的制作，游戏是移植自街霸2X，但是名字仍然以街霸2来命名，游戏总共的出场人物只有9人，人物在选择性上都是很具有代表性的。游戏选择的人物画面会让那些街机老手感觉到很亲切，游戏模式相比家用机来说也算丰富，





希望能加大对火纹新作的报道力度，看了这两期好像内容都没怎么提及。徐亮、17、男、750001、宁夏银川、兴趣：电脑、篮球、音乐、CS、玩GBA　　Keetyl：本期就有火纹的全方位报道！10月份就发售的重量大作，我们怎么会忽略呢？



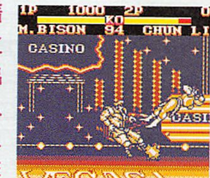


街机模式、对战模式、生存模式三种不同的模式也使得GB上面的该作可玩性大增，再加上GB的连线对战功能，这款游戏绝对会讨好N多的街霸FANS和格斗迷。

但是一切都没有达到CAPCOM的初期预想，CAPCOM的移植功力在业界一直都是数一数二的，很多玩家一听到XX游戏是由CAPCOM移植的都会对它100个放心，不过GB上面的该作就是CAPCOM移植失败的最好例子，在这款游戏中，格斗游戏所应具备的手感和流畅度都不存在。游戏跳频严重，游戏在进行当中给人的感觉极为“不爽”，游戏中只有招式仍然保持和机台版同步，游戏所带来的巨大BUG使得这个游戏变成了“葫芦娃GAME”（^_^指的是靠不断的画圈使出招数来击败对手，这个游戏正规出招的难度很大很大）。当玩家们看着对手，一个个惨败在自己的“惊人”技术下的时候，那种感觉并不是自豪而是无聊。

游戏的画面给人的感觉还不错，游戏没有采用Q版来制作，而是比较真实的比例，虽然游戏当中的人物，制作的似模似样，但是游戏本身的可玩性却低的可怜，也许是当时的技术原因，或者是CAPCOM并没有在这个游戏中下一定的功夫。游戏这么出现实在是不应该，这款游戏出现在日本本国的时候，买的人多，但是买过之后忘掉的更多，几乎对一个游戏好的评价和这个游戏都没有沾上边，这款游戏作为CAPCOM移植制作的一个败笔，给C社留下了很多值得深思的地方。这款游戏在玩家眼中也许只是一个在GB上充数的失败品而已。

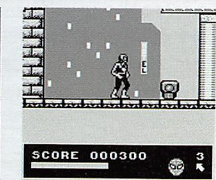
PS：“失望”这就是玩过这款游戏后的感觉，PCE－GT上都能够做出和机台版相似的街霸2，即使机能相差很多，但是就凭CAPCOM的移植实力，为什么不能让GB上出现机台缩水版的呢？当初在书上看到GB版的游戏画面之后，觉得这款街霸作品绝对可以让人满意，入手后，进入游戏，选人的画面给我的感觉非常好，不由自主的期待起一个个熟悉的人物在游戏中的表现。结果玩的时候，严重的跳频加上莫名其妙的BUG让我不得不在沮丧中放弃了这款游戏，想不到这款始祖街霸作品给人的好印象就是画面优秀。当然仅此而已。



SRIDER－MAN and The X－Man

●厂商：LJNandTM MARVEL ●发售日：1993年 ●类型：ACT ●容量：2M ●不灭程度：5

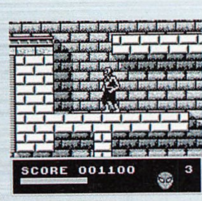




著名的美国漫画角色蜘蛛人和X－MAN的大合体游戏作品，很让人惊讶的就是原来GB上面也有此类的合集作品，游戏画风类似于LJN公司早期的作品《蜘蛛人》，游戏的故事分为两部分，分别是由蜘蛛人演出的解谜部分和X－MAN演出的激斗部分。游戏初期只能够使用蜘蛛人进行游戏，蜘蛛的招式分为吐丝攻击和蛛丝滑行，蛛丝滑行就是大家在电影和漫画中常见的“空中吊钢丝”使出的方法是上＋B。游戏利用古怪的故事情节硬是将两个不相干的故事主人公们连在一起。也可以说游戏的故事情节完全就是处于一片混乱状态。所以游戏在故事情节的设计上是这款作品的第一个失败之处。

玩过这款游戏的朋友可能会从游戏中看出一点与某游戏的相似之处，不错，与它相

嘿！偶期待PSP带来的超豪华享受，却又恐惧PSP其令人吐血的高价（无奈啊！谁让偶不是开银行的呢！）吴琦，17，男，210007，南京，兴趣：玩掌机、看PG、听音乐 Keetyl：如果吴读者真的是开银行的话，别忘了也帮读者朋友一人买一台PSP啊，不过你的银行就要破产喽！





似的游戏就是曾在MD上红过一阵子的机械战警对终结者，都是将两个挨不上边的故事结合在一起，只不过后者比前者优秀很多而已，由于GB机能的限制，想要在GB上体验蜘蛛人那种穿梭在城市之间的感觉是不可能了，不过制作厂商用另外一种方法让玩家体验到了那种吊钢丝的感觉（虽然感觉的时间很短^_^），游戏中蜘蛛人可以贴墙行动，但是这个游戏里面的蜘蛛人好像对天花板有一种天生的恐惧，遇到呈直角形状的墙时，想向上爬是不可能了，不管你怎么样的努力他就是在那里动也不动，更糟糕的是游戏中这样的墙有很多，上不去怎么办？游戏不就OVER了？OH不要太早的放弃这个游戏，看到用上＋B喷出的蛛丝没有？虽然它看起来很短，实际上它可是很长的哦，遇到过不去的墙各位就要利用这个来个墙与墙之间的吊钢丝，不过吊钢丝的难度可是很大的，想要流畅的进行游戏，这个看不见的钢丝就是唯一的修行。在修行的过程中玩家们可能会因此发狂有种砸GB的冲动（这个是万万不可的）、郁闷、手心全是汗甚至大脑思维进入混乱状态，如发生这一切请各位玩家自行调整心态。而这个看似不够长的蛛丝则是游戏的第二个失败之处。

游戏的操作感觉还算不错，使用蜘蛛人所要进行的解谜部分也不是很多，可以比较轻松的在类似于迷宫中的城市中探索。但是要是遇到BOSS的话，那可就完全的不轻松了。游戏在BOSS的设计上有一些不平衡，不管你是使用谁，你要是遇到了BOSS你就要做好承受虐待的准备，因为游戏中的一些BOSS实在是强的离谱，随随便便的一出手你就要准备从头再来了，虽然使用蜘蛛人的感觉就和射击游戏一样，但是某些BOSS你攻击它后，再看看它的费血量，你绝对会晕过去，因为你明白，这个BOSS你会打N个小时（算上你从头再来的时间），如果说这个你还可以忍受，那么GBA上的所有ACT你都不会放在眼里了，面对超强攻击力的BOSS加上神奇的体力回复，你会知道什么洛克人之类的都是小菜。不平衡的BOSS设定是它的第三个失败之处。

可能有些读者会想，这么一个失败的作品，还有什么值得介绍的？当然有。这个游戏并不是不值得一玩，对于一个93年的GB ACT来说，游戏的创意是相当可赞的，可以使用两个不同的主人公分别的发展故事情节，2种人物有各自不同的攻击方式和游戏方式，游戏的解谜部分设计的比较不错，我想其中有很多谜题的灵感都是来源于某些RPG，这一点玩家们在进行游戏的时候应该可以感觉得到，游戏的关卡不是很多（可能设计者明白他们所设计的BTBOSS）此外游戏的音乐和音效给人的感觉不错，某些关卡很有ROCK的味道，局限于GB的喇叭能够达到这种水平已经很不错了。

还有就是当玩家们使用X－MAN角色的时候一定会有一种轻松的感觉。

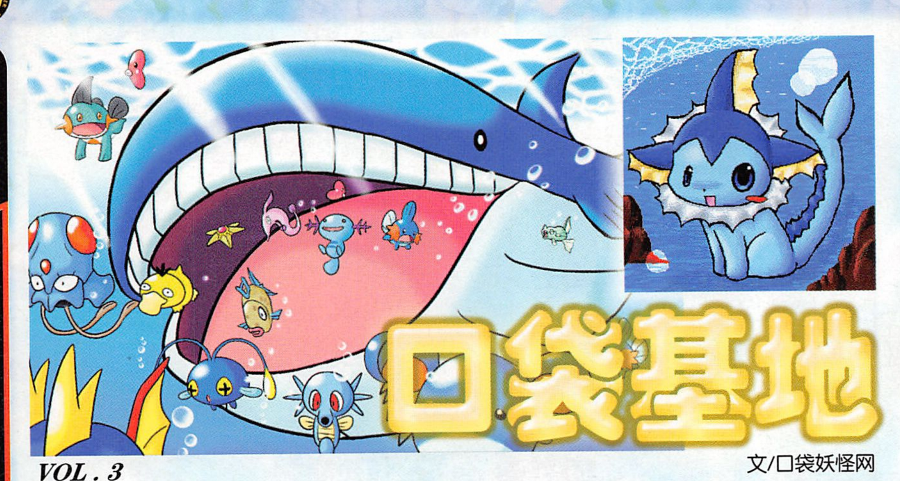
PS：看到这款游戏的时候给我的感觉就是，难道CAPCOM也在GB上出过这种大杂烩的作品？（没有办法，从小到大接触漫画英雄最多的就是CAPCOM推出X－MAN系列和两款漫画英雄的格斗作品）结果进入游戏后才知道是一个名叫LJN公司制作的，我对这个游戏公司的认识完全处于陌生阶段，进入游戏后才发现这个游戏可真不是那些急性子可以玩的。不过这个游戏的创意还真的不错，GB上可以使用蜘蛛人吊钢丝、X队长发射眼部激光。这个游戏我没有将它全部通过，但是它给我的印象是比较深刻的。





手摇充电器国内有卖吗？有的话请问在哪，告诉我地址好吗？甘肃天水市秦城区；　张哲渠；　13；　男；　741000
阿蛮：手摇充电器在国内有卖，我就是在北京鼓楼发现的。至于其它地区的读者，可以到本地较大的游戏专卖店去查问购买。


DAIGO
劲作社区



VOL.3

文/口袋妖怪网

一级神兽

图鉴	神兽名称（中日英）	取得方法	学习技能表	技巧机器学习表
	吉拉丘 ジラーチ Jirachi	购买《七夜的许愿星》电影票后得到数据	升级技能 许愿 念力 睡眠 流星 帮手 精神干扰 精神回复 舍身撞 预知未来 宇宙力量 破灭之愿	见下表
	全国方元编号	五围和属性、特性	定点教学 压制 舍身 模仿 摇手指 食梦 电磁波 替身	
	385 201	HP：100 攻击：100 防御：100 特攻：100 特防：100 速度：100 属性：钢+超 特性：天之恩赐		

学习机器

TM01	TM02	**TM03**	**TM04**	TM05
TM06	TM07	TM08	TM09	**TM10**
TM11	TM12	TM13	TM14	**TM15**
TM16	**TM17**	**TM18**	TM19	**TM20**
TM21	TM22	TM23	**TM24**	**TM25**
TM26	**TM27**	TM28	**TM29**	**TM30**
TM31	**TM32**	**TM33**	**TM34**	TM35
TM36	**TM37**	TM38	TM39	**TM40**
TM41	**TM42**	**TM43**	**TM44**	TM45
TM46	TM47	**TM48**	TM49	TM50

秘传机器

HM01	HM02	HM03	HM04	**HM05**	HM06	HM07	HM08

小百科 属性相克大家想必记得很清楚了吧，但这个相克关系也是经过调整的。旧GB版红绿黄蓝中，毒系对虫系效果加倍(以后变成正常)，虫系对毒系加倍(以后变为减半)；鬼系攻击超能系无效(以后变成效果加倍)冰系攻击火系正常(以后变成减半)。

图鉴	神兽名称（中日英）	取得方法	五围和属性、特性	学习技能表	技巧机器学习表
	迪奥西斯 デオキシス Deoxys	购买《裂空的访问者》电影票后得到数据，拿到船票后乘船去9岛，完成9岛谜题后捕捉。	属性：超 特性：压力 宝石形态 HP：050 特攻：150 攻击：150 特防：050 防御：050 速度：150 火红形态 HP：050 特攻：180 攻击：180 特防：020 防御：020 速度：150 叶绿形态 HP：050 特攻：070 攻击：070 特防：160 防御：160 速度：090	升级技能 瞪眼 卷紧 夜影 传送 打落 挑拨 追击 撒菱 精神干扰 抢夺 蛮力 宇宙力量 铁壁 健忘 自我再生 电磁炮 精神增压 破坏光 反击 镜面反射 定点教学 百万拳击 百万脚踢 压制 舍身 反击 地球摔 模仿 食梦 电磁波 岩崩 替身 三种形态的迪奥西斯拥有不同的升级技能，但通过通信交换可以实现技能共通。	见下表
	全国方元编号 386 202				

学习机器

TM01	TM02	**TM03**	**TM04**	TM05
TM06	TM07	TM08	TM09	**TM10**
TM11	**TM12**	**TM13**	TM14	**TM15**
TM16	**TM17**	**TM18**	TM19	**TM20**
TM21	**TM22**	TM23	TM24	**TM25**
TM26	**TM27**	TM28	**TM29**	**TM30**
TM31	**TM32**	**TM33**	**TM34**	TM35
TM36	TM37	TM38	**TM39**	**TM40**
TM41	**TM42**	**TM43**	**TM44**	TM45
TM46	TM47	**TM48**	**TM49**	TM50

秘传机器

HM01	HM02	HM03	**HM04**	**HM05**	**HM06**	HM07	HM08

《口袋妖怪·金/银》宠物复制大法：身上必须备足至少2只PM（宠物），然后去任何一个城市的医院中，来到电脑前，按START，选择"存档"，再打开电脑进入主角箱，选择"存储"，将需要复制的宠物存入箱子（该箱不能是满的，否则存不进去！），再返回上级菜单，

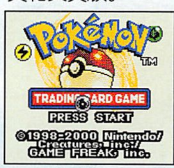
口袋妖怪对战卡片教程



一、前言

口袋妖怪对战卡片可以说是种类最多、普及面最广的口袋妖怪周边产品。从产品的介质来分，可以分为实物卡片和游戏卡片，其游戏规则基本相同，由于实物的卡片在国内销售较为零散，没有系统性地发售，下面我们就卡片游戏的规则和对战方法作简单的介绍，实物卡片的对战可以依此类推。

《口袋妖怪卡片》只在GBC平台上出了二个游戏，即《口袋妖怪卡片》和《 口袋妖怪卡片2》，而没有在 GBA的平台上发行过。不过即便是在GBA游戏盛行的年代，由于该卡片游戏尤其对战的特殊性（类似《游戏王》，结合口袋妖怪的招式和属性），故还是十分地推荐哦！两个版本的差别不大，只不过二代增加了女主角，另外卡片的种类也增多了。从语言上看，一代各种语言的版本都有，包括中文版（国内翻译，名字叫做《口袋明珠》），二代则只有日文和英文版。



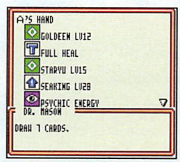


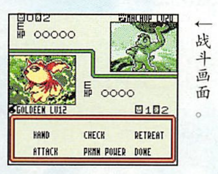
←一代的游戏画面。





←二代的游戏画面（似乎是一样）。





←战斗画面。

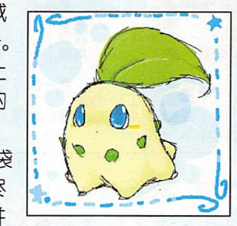
二、卡的种类

从大的分类来看，共有四大类：

1、能量卡（Energy card），共7种，没有张数的限制。

口袋妖怪发动招式（甚至逃走）时都需要能量卡才能实现，所以这是对战的基础。和口袋妖怪的属性类似，能量卡分为草系、火系、水系、电系、超能系、格斗系和无系七种。 在战斗时，要根据妖怪卡上注明的熟悉使用相应的能量卡才行。

2、口袋妖怪卡（Basic Pokemon card），共226种。和口袋妖怪图鉴不同的是，并非一种妖怪只对应一种口袋妖怪卡，而是同一种口袋妖怪有可能存在一种或者多种形式的妖怪卡。口袋妖怪卡可直接上场战斗，没有次数的限制。其构成为：



生命值（HP）：口袋妖怪的体力，当耗尽时口袋妖怪败阵。并弃置到弃牌场地（Discard Pile）。 这时则要强制选后备席一口袋妖怪到主场上。

属性 ：每只口袋妖怪都有特定属性。（属性作用下有详述）

逃走费用（Retreat Cost）：只要弃掉在口袋妖怪身上特定的能量卡，主力口袋妖怪可以与后备席口袋妖怪交换位置。注意当后备席口袋妖怪已满5只就不能逃走。

弱点（Weakness）：就是属性相克，特定属性口袋妖怪攻击此口袋妖怪时会造成2倍伤害。

抵抗力（Resistance）：同理，特定属性口袋妖怪攻击此口袋妖怪时会减少30点伤害。

特殊能力（Pokemon Power）：拥有特殊能力的口袋妖怪只要是在场上（不论主力口袋妖怪或后备口袋妖怪），就能发动其能力。一般特殊能力都能在攻击前无限使用。 特殊能力的功能则因口袋妖怪而异。详看口袋妖怪卡上指示。

> **小百科** 从金银开始，口袋妖怪就有闪光形态的存在，但几率非常的低。不过闪光形态并没有超群的能力，和一般人所想的极品还是有区别的，只不过比较珍贵，适合收藏。

3、进化卡（Evolves）

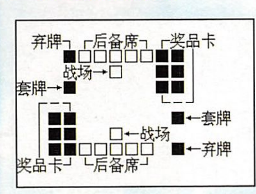
选择“用邮箱”（即换精灵盒），换另一个精灵盒，会问：“是否存档”？（当然要“存”了！），再问：“是否覆盖”？（当然“覆盖”了！），但当出现“XX存档了”之前必须记住，再“存”字出现时，立即关机（否则当“档”字出现的话就不能复制了）。再开机时，你

分第一阶段（Stage 1）进化卡和第二阶段（Stage 2）进化卡，要完成进化只需把特定进化卡放上口袋妖怪卡上即可。第一阶段进化卡只能放在口袋妖怪卡上；第二阶段进化卡只能放在第一阶段进化卡上。而当口袋妖怪卡进化后所有之前该口袋妖怪所受的异常状态（异常状态下有详述）都会解除。此外，不能替刚上场的口袋妖怪进化，同一回合内也不可替一只口袋妖怪进化两次，另外有些妖怪只能一次进化。

4、训练员卡（Trainer）

每张功能都不同，详看卡里内容，用完后将之弃掉到弃牌场地。

三、对战场地



解释如下：

套牌（Deck）：就是从你拥有的卡中，选出的60张卡组成的一垒牌，每副套牌除能量卡外最多只能放4张相同的卡 。

战场（Arena）：放置主力口袋妖怪一只。

后备席（Bench）：放置后备口袋妖怪，最多可5只。

奖品卡区：放置6张（或以下）卡面向下的卡，每当击倒对方一只口袋妖怪时便可取一张到手，但在取得前不能检阅任何奖品卡。

弃牌场地（Discard Pile）：败阵的口袋妖怪、用过的训练员卡、用作逃走的能量卡等都送到这里。

四、胜利条件

1、最先取到全6张（或以下）的奖品卡。（只须击倒对方一只口袋妖怪时便可取得一张奖品卡） 。

2、对手没有牌可抽。

3、对手场上没有口袋妖怪卡。

五、战前准备

先准备一副60张的套牌。先洗，每人从套牌抽7张牌到手牌。检视手牌，若手牌没有口袋妖怪卡，向对手展示你的手牌，再把手牌与套牌洗混。再重复以上步骤直至抽到口袋妖怪卡在手牌内为止。之后，每人把卡面向下的一张口袋妖怪卡放上战场成为你的主力口袋妖怪，



如有其他口袋妖怪卡也可以卡面向下的放在后备席成为你的后备口袋妖怪。接着，每人再从套牌抽6张卡面向下的放在奖品卡区作为你的奖品卡。完成设置后，才一齐翻开战场和后备席上的口袋妖怪。对战开始。

六、回合流程

先用掷币形式决定谁先抽牌，之后就以回合制进行游戏。 每回合分以下阶段：

阶段1：从套牌顶抽1张牌。

阶段2：（可在这阶段以任意次序做或不做以下任何东西）放置一张与场上口袋妖怪卡对应的进化卡上场（没次数限制），注意不能替刚上场的口袋妖怪进化，且一回合内不可替一只口袋妖怪进化两次 ；

放置一张能量卡到一只口袋妖怪上，（每回合限一次）；

使用训练员卡，卡上效果发动后弃掉（没次数限制）；

放置口袋妖怪卡到后备席上（没次数限制）。

阶段3：主力口袋妖怪可使用卡上任何一招攻击，之后回合会结束。在第一回合，先抽牌的一方要到下一回合才能攻击，若口袋妖怪不够能量攻击或攻击不能，跳过此阶段。

阶段4：回合结束，轮到对手出卡。

七、属性相克

这个简单地说就是水克火，火克草，草克电，电克水；格斗克无属性，无属性克超能，超能克格斗。

小百科 日本的POKEMON CENTER每次活动都会有礼物派送，而赠送一些学会新招式的口袋妖怪也是很常见的。2004年3月24日~4月4日，pokemon center以神秘礼物蛋的形式，赠送会“寄生种子”的走路草，会“摇摆舞”的喇叭芽，会花瓣舞的喵喵，会天使吻的蚊香蝌蚪。

会发现，主角身上和电脑中会有两只一模一样的宠物！而且可以在需要复制的PM上带上道具，则可无限复制了，本人曾在30分钟内复制了99块金块，大赚了一笔噢（好爽）！ 上海市崇明县城桥中学高一6班：钱耀辰



001 妙蛙种子 LV13 HP 40

特技：LEECH SEED 去敌20 HP，自身加10 HP，需叶能源卡2

002 妙蛙草 LV20 HP 60

特技：VINE WHIP 去敌30 HP，需叶能源卡1+随意能源卡2。

POISONPOWDER 去敌20 HP，中毒，需叶能源卡3。

003 妙蛙花 LV67 HP100

特殊能力：随意转移叶能源卡1。

特技：SOLARBEAM 去敌60 HP，需叶能源卡4

146 火焰鸟 LV35 HP 70

特技：WILDFIRE 消除任意数目火焰鸟身上的火能源卡，对方强迫消除相对数目的能源卡，需火能源卡1。

DIVE BOMB 投币正面，去敌80 HP，反面去0，需火能源卡4 。

146 火焰鸟 LV37 HP100

特殊能力：随机招唤火能源卡，数目1到4 。

特技：DIVE BOMB 投币正面，去敌70 HP，反面去0，需火能源卡3。

143 卡比熊 LV20 HP 90

特殊能力：所有异常状态无效 。

特技：BODY SLAM 去敌30 HP，投币决定是否麻痹敌，需随意能源卡4。

由于怪兽卡种类无穷无尽，这里就不一一列举了。可以看出，每种怪兽都有自己的特技，发动这些特技都需要一定的条件；进化型比非进化型的特技威力大，但发动的条件也高；同一怪兽不同级别的能力也不相同；无进化型的快速有些还有特殊能力，在游戏中使用得当的话，能取得意想不到的效果。







小百科 神秘的43号果实“ナゾ”，埋在土壤中会生长出来“谜之果实”，而这个“谜之果实”有12种不同的变化！与其他果实种植出来结出仍然是原先的种子的情况截然不同。但这个43号果实ナゾ得到的方法还是谜，很有可能是用Ecard来获得。

口袋博士

Q: 我是一个100%的口袋发烧迷，在下有几个问题想请教：1.怎样才能把宝石版改成全国图鉴，金手指是多少？2.哪里有免费下载<宝石联盟>影碟，快慢不是问题。

青岛　口袋发烧迷

A: 改为全国图鉴有两种方法，一是用开图鉴金手指，具体步骤为：输入 4EC15694B93783B4 410DF50B39B4BE8C 151ACE56E4F0AE2E，进入图鉴模式按select键方元图鉴改成全国图签并保存。第二个方法就是拿宝石和火红/叶绿版通讯交换精灵，交换一次后图鉴会自动变为全国图鉴。宝石动画的下载国内比较有名的是贪婪大陆的bt下载，你可以去那里看看。

Q: 有联机的模拟器吗？是NO$GBA吗？它可以联机但不能存档(一存档就提示不能并检查，之后复位)，有能存档的吗？

山东烟台　叮当

A: 是的，的确只有No$GBA，而且它的功能十分有限，只能在同一版本之间联机，也就是说只能宝石版、火叶版之间自己连，而相互间无法通讯，希望其下一版本能够得到改进。

Q: 口袋妖怪金怎么到方元地区？有什么前提？请详细说明。谢谢！我还发现金中得到的小鸭嘴龙竟会大字火和火焰拳！

zebratroop

A: 金银中无方元地区，所以无法去。小鸭嘴火龙本来就是可以学习这2项技能的。

Q: 除了亲密度和放如电脑外，还有什么方法让No.386和梦梦听话？

包头市十九中　张逸尘

A: 收齐全部道馆徽章就可以了。

Q: 请问怎样才能得到速度果实和焦点镜片？

孟莘

A: GBA版本的口袋游戏无法得到速度果，速度果只在NGC上有出现。焦点镜片是宝石版本中，战斗塔胜利得到的奖品之一，除此外没有得到方法。

责编:Keetyl

火红/叶绿复制大法 在《口袋妖怪·火红/叶绿》中，我发现了一种复制的方法如下：用存档（非模拟器的即时存档）记录想要复制的精灵（可配道具），然后进入7号岛的老太太房间，用金手指：02031CF0：7B04进入后，删掉金手指打败后，会发现身边的精灵是存档前的精



《机战天空》经过了三期的运营，已经把《超级机器人大战》的一些基础理论教学谈完了。在这期间，有褒有贬。褒的是,栏目给了他们一次真正的扫盲的机会。贬的当然就是玩机战很熟的，有说我们不尽心的，也有说只写这些看不下去了的。但是，我们也不否认，想玩机战的机战盲不多，但对于机战老手又是十分地不喜欢。那么，从这期开始，先让我们进入《SD高达》的世界。各位读者对栏目有什么建设性的意见或建议可以给我们来信或来电（电子邮件）。我们的通信地址是:北京安外邮局75信箱 掌机迷机战天空收（100011）。

本栏目的电子邮箱是:pg@vgame.cn　文/正树 编/阿蛮

SD回顾篇

树：本期我们仍然请来了ビエス作为嘉宾来和大家一起聊《SD高达》这一作品的历史。不过，这正式开始之前，有两件事要说，一是，栏目以制作《SD高达》之际，改版。至于，二嘛，大家都应该知道了……



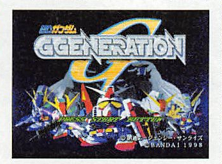
B：嗯,SRW的最新作终于公布了，一款是在去年就在说的GC上的作品《SRWGC》，另一款应该在前面的新作介绍已经说了吧，《SRWOG2》。再就是将于明年春季发售的OVA3卷作《超级机器人大战原创世纪》(OVA版本)。《SRWGC》的登场作品有机动战士高达、机动战士高达0080 口袋中的战争、机动战士高达 第08MS小队、机动战士Z高达、机动战士高达ZZ、机动战士高达 逆袭的夏亚、真盖塔对新盖塔、魔神凯撒OVA、超兽机神断空我、重战机埃尔盖姆、苍蓝流星SPT LAYZNER、银河旋风无赖我、银河烈风幕臣我、银河疾风 流离我、绝对无敌 雷神王、无敌机器人、特莱达G7、未来机器人 DALTANIOUS、最强机器人大王者。说起来了树，OG2你是不是又可以准备了?

树：呃……这个是呢,OG2可能又要准备热血、集中、气合、大根性了。两款作品都是预计今冬发售。新作情报就先到这里吧,下面就开始全新的一期《SD高达之旅》吧？从我们手中的资料来看，最初的名为《SD高达G世纪》的是在SS上推出的《SD高达 GCentury S》，游戏发售日是在1998年2月11日，作品是移植作。游戏是从PS上移植的。PS版原作是在1997年发售的作品了。

B：嗯，说起这个系列来我还真的是有很多故事呢。最初是由朋友和我介绍此款作品在PS上的第一款。当时正值SRWF大放异彩之际，朋友和我介绍这个老游戏。当时不

灵，当然要把存档后想复制的精灵存入电脑中。
上帝所充之子；17；男；200042；上海市静安区是平路999弄1号楼1008室；兴趣：爱看侦探小说、玩Canun的GBA游戏；QQ：365694898

是很感兴趣，但是到了此系列（SDガンダム GGeneration）第二作也就是ZERO开始，就迷上这个系列。击毁敌人指挥的旗舰可以俘虏敌人的MS的系统，开发改造系统，志愿兵育成系统，强化部件系统，都是很有趣的。到现在为止我还认为ZERO的MS开发表是系列最完美的一作啊。



树：要说玩这系列游戏，我是从《SDガンダム GGENERATION》开始的，1998年8月6日发售，PS上的。也就是我们要说的系列作品的正式的第一作吧。游戏记得是在看了《电子游戏软件》之后，冲着“高达”之风才去买来玩的。由于这作的对话的发展实在太慢，不过战斗动画对于当时的机战F来说，有着更多的动作。使得我们当初这些“高达小白”兴奋不已。那么，我手上这里还有一份资料。本作收录了的机体总数达到470种以上，不过故事情节只到逆袭的夏亚为止……

B：嗯，他的机体数量相对于SRW来讲真的是天差地别了。

树：不错。对了，ビエス，不知道你有没有用这款游戏和朋友对战？

B：有啊，那个时候我周围有很多GUNDAM的“扇子”啊（笑）。我们喜欢用自己创立培养的部队来进行队战，我记得当时我手下有3台机器引以为豪呢，改89的W-ZERO改，改71的Hi-νGUNDAM，改56的夜莺。而且我的部队编成也很有意思，每只独立的战舰都有自己的特点，比如主战部队啊，NT特别部队啊，格斗用部队啊什么的，最有趣的是因为驾驶员不够用的关系，我的最后一只部队是专门的核弹搭载部队……你们都是核弹头，一时间我被称为“违反南极条约的男人……”



树：W-ZERO改：强大的MAP兵器……，Hi-νガンダム和夜莺都是ファンネル超远程、高命中率、伤害力强的机器，竟然还用核弹头。不会核弹头不够放，再造GP-02A吧你？说笑。不过ビエス说的这些好像应该是ZERO或者是GF中的事了吧？

B：……其实我的GP系列部队里面就有RX-78GP02A的……我是经常用核攻势的……不过这个系列我确实很喜欢，直到PS2开始也还是在玩，但是PS2上的作品弱化了很多啊……



树：等会再说PS2上的作品可以吧？从《SDGG》开始就可以最大支持4人对战，不过必须是一人一个手柄。势力选择只有联邦、吉恩、提坦斯和阿克西斯（哈曼）。作品在1999年发售的《SD高达G世纪-ZERO》之后就不同了，作品采用了2CD（其实正式版是3CD的，第3张CD是试玩盘，《基伦的野望》的）。游戏中的CG大幅增加，对战的方式也大幅改变，支持从记忆卡中读取存档对战了。登场作品也增加到从《机动战士高达》（初代高达）到当时最新的TV作《倒A高达》全30作。游戏除了故事模式，还有一个特别模式，收录武斗传G、高达W和高达X三部作的一小部分的剧情。另外，本作的登场机体达到了700，人物也有500名！

B：我第一作接触的不是很多，但是从ZERO开始游戏确实非常出色。支援攻击，战斗中的说得，引发特殊事件发生后半段的剧情的系统。这些我都很喜欢。而且它所收录的作品很全面，这个应该是我们这种喜欢GUNDAM最大的喜欢他的理由吧！

树：嗯，说起支援攻击，这个是从《SD高达G世纪F》（2000年8月3日）中正式加入的新系统吧~，记得这款作品游戏本体是3CD的，还有第4张CD也是试玩盘，不过，之后没再看到游戏的正式版。游戏登场机体达到了1000，登场作品有38作，基本上都已经收入了。加入了“GUNDAM FIGHT”的模式，还有可以和电脑自由对战的模式。最主要的是,游戏可以读取前作“0”的最终存档。CG也保持了ZERO的风格，越做越好看了。

B：第4张盘据说是某掌机上的试玩吧？现在应该早就买不到了无从考证。能继承前作的记录……这个有点……鸡肋了，只是4（5）台量产的MS以及一点钱而已……枉费了我以前的记录啊。不过CG确实是很精良。

树：嗯，试玩游戏我也是在一次偶然的机会玩过，有点鸡肋了。SLG+ACT。说起来，我也在GF（.....不是FF8中的召唤兽，也不是Girl Firend）中继承了前代存档，除了可以直接选取部分作品的STAGE和前代志愿兵全齐之外，游戏一开始的MS完成率是从7%掉到1%开始的……并且，一开始送的三台原创“高达”还得自己设计。

B：而且感觉凤凰高达的“组合实力”有点过分的强了吧……



树：是啊，万用高达呢。记得サイコハロ和凤凰高达设计出来的是ボール，铁球……

B：说起凤凰高达就不能不说起那只(只?!)“丸之恶魔”吧……树还记得吗？

树：丸之恶魔？忘了= =……最近其他游戏玩多了的缘故吧！！

B：既然树不记得了……我们还是跳过去吧……



树：－－对了，ビエス，你老实地交待，SDGGF用没用过黑历史？

B：我通关的时候黑历史这东西还没有任何杂志媒体刊登出来呢……但是通关一遍之后他不是附送了凤凰GUNDAM的黑历史么？其实我一周目的时候还在奇怪那是个什么东西呢……

树：一个不看游戏介绍的家伙……不说，放句实话在这里，只用SDGGF（使用GFIF除外）游戏的，不用黑历史，根本无法MS图鉴100%的呢。就像这个凤凰高达，只能用黑历史输，还有部分专用机。

B：嗯，凤凰GUNDAM出现以后MS图签的完成度会立刻上升30%以上……好恐怖……话说回来……有过介绍么？关于黑历史的……

树：怎么没有？你自己没注意而已……

说起来，当初BANDAI还说GF是SDGG系列作品的最后一作呢，“完结型”。在GF发售的第二年，也就是2001年的5月2日，资料盘SD高达G世纪F.I.F发售，收录了“IF”的STAGE10话。还可以生产专用机，花钱改能力等等……最主要的是，“数据库”的体现。

B：恩，想当年那个花钱改能力真的是恐怖啊……记得有个朋友用金手指改了金钱，然后在IF里面对机体和驾驶员一个劲的提升，最后轻易的击败了我辛苦炼出来的部队……



去，工作员会问你是否完成，答：不。6、再回公园立即用第一个精灵的飞天技离开，你会发现身上有6只精灵。7、除第一个，将后面5个精灵放进电脑返回公园。8、进入后再到出口，回答：是。9、公布结果后，发现多了一只精灵，LVL更是一下子提高了。江西省高安市高安中学高一8班：雷安闽

树：不过，我想问一下ビエス，在GFIF中的10关挑战关玩过了吗？

B：啊……那个……说实话我感觉还是有点难度的……

树：嗯，有和历代主角对战的，还有全“丸之恶魔”的- -サイコハロ呀……

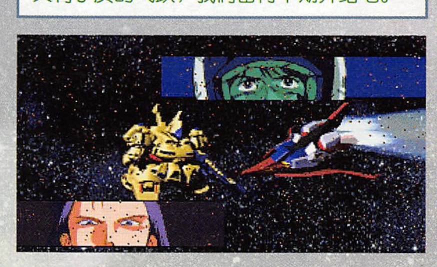
B：……有几关敌人的能力和数量多的变态啊……怪不得可以用钱来直接强化MS了。

树：是呀~！记得GFIF还可以直接通过换盘观看前三作的CG，还有本作中秘藏的5个CG……当时真有些感动呢？

B：是啊。SDG系列的CG技术可以说是越来越高啊。我很喜欢他的风格呢。

树：嗯，我们刚才简单地回顾了PS上的几作《SD高达G世纪》的作品，下面还有GBA和PS2上的几作就放在下期再说吧？同时也欢迎其他读者写信或发电邮的方式告诉我们,你的“机战”(或“SD高达”)邂逅的经过。同时也欢迎其他闲谈的MESSAGE。

B：嗯，好的。期待PS2上的作品啊。CG又有了质的飞跃，我们留待下期介绍吧。



哈罗信箱

发件人: gundan_8702 [mailto:gundan_8702.student@sina.com]

正树君，15期《掌机迷》上关于“A中说得东方不败”很不完善哦，首先说得阿莲比（我不熟悉，用的是伪中文版的名字）就有点麻烦，再下来，似乎多蒙还有击坠数的要求？

——您指出的问题确实存在，由于这4条秘技不是经过我手的T T，所以我没办法在第一时间上修正错误。请见谅。

正确的方法应该是：1、第8话时选择“地上ルート”；2、第16话时选择前往“ギアナ高地”；3、第19话时，必须让アレンビー成为仲间；4、第28话终了时，ドモン的击坠数在30机以上。这样在29话时，东方不败和风云再起便会仲间。

发件人：wbic@2911.net [mailto:wbic@2911.net]

你好!机战OG第34话，钢之巨神，R-GUN的最终形态时的HP“？？？？？？”怎么一直打不死，有什么技巧吗？

——您好，我直接给你当时我制作的这关的OG攻略看吧。

本话一开始就有ビームカタールソード与フォトンライフル入手。本话一开始，リュウセイ、ライ、アヤ与ブリット四人是不能被击坠的。敌部队在本队的右上方，在敌初期配置少于7架机体时或初期部队全灭时在地图右方登场。作战胜利条件改为ブリット把クスハ的古伦卡斯特二式HP14950，念动フィールド的HP打至20%以下，古伦卡斯特二式不能被击坠，完成之后，胜利条件改为敌全灭，R-GUN(HP40250，念动フィールド，EN回复小)击倒后，会以R-GUNリヴァーレ(HP99999～大约是150000～170000，歪曲フィールド，HP回复小，EN回复中，精神攻击无效，チャフキャンセラー，ジャムキャンセラー）再登场。当R-GUNリヴァーレ的HP在75%以下时，SRX组合的剧情发生。与机战ALPHA的剧情一样。熟练度获得条件为在8回合内把R-GUNリヴァーレ的HP打至40%以下。当R-GUNリヴァーレ的HP在40%以下时撤退。

指王王3 复制装备：首先准备GBA×2，卡×2，联机线×1假使A要将自己的好装备给B复制，在联机游戏时，将要复制的装备给B，然后B存档，B存好档以后A直接关机即可，这样一来，便复制成功了。此法对《指环王——双塔》一样适用。新疆乌鲁木齐市第八中学高三7班：鞠伟



青青牧场 vol.1

文：长沙黄瓜　编：Keetyl

牧场百科——耕种篇

锄禾日当午，
汗滴禾下土。
谁知盘中餐，
粒粒皆辛苦。

这首古诗描述的正是《牧场物语》系列游戏的核心——耕种，它是牧场游戏的基础和主要收入来源。这次要向大家介绍的就是关于耕种的知识，当然并不是要你下地种田，而是要和我一起来体会时下最流行的休闲游戏《牧场物语》中的耕种乐趣！

无论是哪个版本的游戏，一开始都会出现在一个荒废了的牧场，田地里长满了杂草，树上掉落的树枝和地里的小石子使得田地已经不能再使用。整个牧场已经死气沉沉了，如何能够再现牧场昔日之繁荣景象，拿起你的锄头跟我来吧！

首先我们要做的是清理田地，必备工具：锄头、斧头、榔头、镰刀。

- 锄头——功能：开垦荒地。
- 斧头——功能：砍断树枝。
- 榔头——功能：敲碎石头。
- 镰刀——功能：割除杂草。



先清理出一块9×9的土地来，就可以开垦了。由于工具的等级目前都是最低的，且主角体力有限，建议对于杂草不要用镰刀切割，而直接用手拔除。同样的道理，小石头也用手拾起来并扔到池塘或河中——由于是大自然的东西，不用担心环保局的人会来找你麻烦^_^。巨型石头就目前榔头的等级是无法敲碎的，暂且留着吧。



接下来拿起你的锄头，挖出一块3×3的土地。这里有个种植的技巧。由于初期水壶只能浇1格的水，故可以用锄头破坏掉中间一个的土地，使已开垦的土地呈现一个“凹”字行。

一切OK后，就可以去买种子了，游戏中有四个季节，但只有春、夏、秋三个季节能够种植。每个季节可以买到的种子都不同，每个种子也有独特的生长周期和习性。到镇上的杂货店走一回吧。

杂货店
这里有很多东西卖，
比如作物的种子啦，料理材料等

509G
120G
150G
200G
500G
马铃薯种子
春天播种。

买完种子后，就可以去播种了，首先要站在已开垦的3×3的田地的正中间，把种子拿在手上，然后按B键就可以把种子种到田地里了，这里我种的是萝卜，萝卜的成熟期是4天，每个种子的发芽和成熟期都不一样，详细请看后面的种子发芽成熟期一览表。

机战D疯狂增加击坠数：倒数第二话后半话，用MACABOSS7的几个有歌技能的人加命中，回避，到没有能击中他，那些NT机师挂上集中，最好驾驶ANSV高达或是真盖塔，因为两个的近身攻击什么都不耗费，不过要有将敌人一击必杀的攻击力，满足条件后便把要练的机师扔到敌人堆里，因为敌人机









接下来是最最重要的环节——浇水。种下的种子一定要精心呵护，每天浇水(1天一次）是必不可少的，哪怕有一天没有浇水，都会影响种子的成长周期，也直接影响你的经济收入了，所以游戏初期一定不要偷懒，哪怕再晚起床也记住第一件事就是给种子浇水。首先到工具箱拿洒水壶，然后到池塘里装满水[按B键]，然后站在种子边上按B键就可以浇水了，记住每一块都要浇到。注意下雨天是不用浇水的，所以可以提前一天看电视播报的天气预报（如果你一定要浇，那对植物也没什么坏处，只是小心感冒^_^）。





全部浇好后如果体力不支，要记得休息，如果因为透支而生病，第二天就不能起床浇水，反而得不偿失（当然，如果体力还有剩余，不妨继续平整土地，将可耕作的田地扩大化，初期比较辛苦，以后就轻松了）。你可以去跟村民聊聊天增加友好度，或者去后山看看日落，尽情享受牧场里带来的乡村气息。经过几天精心呵护后，种子便会发芽，是不是有一种成就感，不过还不要骄傲，继续呵护吧，等农作物成熟了就有得你忙了！





农作物成熟后，就可以拿去卖了或者是做料理，游戏初期因为没厨房和厨具还不能做料理，只能拿去卖了，按A键拔出作物然后站在出货箱边上，按A键把它丢到出货箱里，注意千万不要丢到地上了，否则你的辛勤劳动的果实就白费了。

是不是有点牧场主的感觉了，有些农作物是可以再生的，不过生长周期比较长一点，但带来的经济效益比较可观，建议大家还是多种可再生的种子，这样初期来钱来得快，一个季节只需播一次种，也没有那么忙了，可以留出更多的时间来照顾家畜或者挖矿。有家畜后可以适当的在牧地种一片牧草地，这样就可以把家畜推出来放牧，不用一个一个的喂食物了，节约了时间也可以提高家畜产量，真是一举二得。说了这么多，大家也应该了解怎么耕种了吧。下面就让我们来了解一下种子，如果能够熟悉种子的生长周期的话，你就算是一个合格的牧场新手了！

牧场秘籍

追求美食家的必要条件：1.料理全部做出，2.料理祭5连胜，其实还有一个，就是一颗“勇敢”的心（丑男一个嘛^_^）。

第七枚指轮得到方法：结婚10周年纪念日，一起床丈夫会问你今天是什么日子时，选择结婚纪念日即可得到。

种子发芽成熟期一览表

	图	名称	入手地点	购入价格	收获物	收获时间	出荷价格	体力	疲劳
春天		萝卜种子	杂货店	120		4日	60	3	-1
		马铃薯种子		150		7日	80	3	-1
		黄瓜种子		200		9日(5日)	60	4	-1
		草莓种子		150		8日(2日)	30	5	-2
		包心菜种子	中国商人	500		14日	250	3	-1
夏天		番茄种子	杂货店	200		9日(3日)	60	4	-1
		玉米种子		300		14日(3日)	100	3	-1
		洋葱种子		150		7日	80	3	-1
		南瓜种子		500		14日	250	3	-1
		菠萝种子	中国商人	1000		20日(5日)	500	5	-2

体低于6架便会自动增援，这样便能无限增加击坠数（一回合内），一般在3、4周目才能达到这样的攻击力，我就在6周目之内将所有主力机师击坠数加到999。
山东青岛　陈宇

秋天		茄子种子	杂货店	120		9日(3日)	80	3	−1
		胡萝卜种子		300		7日	120	4	−1
		地瓜种子		300		5日(2日)	120	3	−1
		菠菜种子		200		5日	80	3	−1
		青椒种子	中国商人	150		7日(2日)	40	3	−1
		牧草种子	杂货店	500		11日			

备注：草莓、南瓜、包心菜的种子要等该季节的其他作物出荷量达到100才可买到。

看了上面的表，应该知道自己牧场的发展方向了吧，我在这里做了一个简单的利润计算，希望对大家有所帮助！

例如，萝卜的卖出价格是60元每颗，每块土地生长9颗，种子价格120元，纯利润 ＝60×9－120=420元。也就是说每种一块3×3的土地，除去种子成本可以赚到420元的利润。萝卜的生长周期为4天，一个季节可以种7次 420×7=2940元 就是说一块3×3的地一个季节可以赚到2940元。参照上面的利润表，种植最赚钱的农作物，一个季节赚几十万应该没有问题，相信不久你就能变为千万富翁了。拿起你的锄头开工吧！

季节	种子	收获纯利润	每季节纯利润
春季	萝卜	420	2940
	马铃薯	570	2280
	黄瓜	340[540]	2500
	草莓	120[270]	3090
	包心菜	1750	3500
夏季	番茄	340[540]	4120
	玉米	600[900]	5100
	洋葱	570	2280
	南瓜	1750	3500
	菠萝	3500[4500]	12500
秋季	茄子	600[720]	5640
	胡萝卜	780	3120
	地瓜	780[1080]	13740
	菠菜	520	3120
	青椒	210[360]	4170

牧场秘籍 最神秘的腔棘鱼的捕捉方法:冬季到湖心矿地底湖,如果拥有其余5种神秘鱼（整个游戏只能得到一只）,便有机会钓到。

耕作说完了，不知你是否已蠢蠢欲动？如果有什么意见和建议的话，不妨写信给我们。下期的牧场专栏将继续介绍牧场生活的第二个重点——畜牧篇。

牧场学堂

1.牧场物语是一款什么样的游戏?

答：牧场是一款休闲型的游戏，官方定义是生活RPG，集合了模拟经营+恋爱养成的独特游戏方式，特别适合女生玩，不过男生也不要不好意思，一起来试试看吧。游戏主要内容就是：



管理一个牧场，和村子里的人们互动，以及追求可爱的GGMM们。还有２５５层的矿石场等你去挖透……

2.牧场物语是什么公司制作的，总共有几款?

答：牧场物语是由mmv公司制作，1996年8月6日在SFC上推出了第一款牧场游戏，得到了不错的市场效应。1997年12月19日随着GB的普及，又在GB上推出了第二款牧场游戏随后又在各种主机上分别推出多款游戏，到2004年8月牧场游戏总共推出了13款游戏，最新的是NGC的牧场女生版−美丽人生。

3.怎么我养的牛不能挤奶?

答：首先要去锻造屋买挤奶器才能挤奶，小牛和中牛是不能够挤奶的，要等到成长为大牛才能够挤奶。还有每天要喂给牛吃食物，才会产

1、KOF EX2：无耻的拉尔夫与守恒纯在战斗开始前，出现“READY GO”时按住重脚蓄力，便可在战斗开始前松开给予对手打击，拉尔夫的拉尔夫踢与守恒纯的？（毫无体育精神）2、口袋火红：狩猎区中最难抓住的三只妖怪肯泰罗、袋龙、吉利蛋这三只妖怪遇到都很有难度，再加上三只怪强力逃跑能力打它，

奶，如果一天不喂食物的话，以后的3天内都不会产奶。如果长期不喂食物的就会生病甚至死亡，所以一定要好好对待你的家畜啊。

4.怎么我养的鸡有的下的是金蛋，有的却不下？

答：鸡蛋是有质量等级的，分为S型M型L型G型P型和X型，不光是鸡有所有的家畜都一样，S.M.L型是随着鸡的爱心度成长，4颗爱心以下是S型，8颗爱心以下是M型，8颗爱心以上是L型，你所指的金蛋是G型的，G型的有特殊条件，就是



有8颗爱心以上，然后在比赛中要拿到冠军才可以。所以没有达到条件的都不会生出金蛋的。

5.我房子扩建了，怎么还是没有家具？

答：家具不是扩建后就直接有的，而是需要通过电视购物才能买到，每星期的星期六收看电视，就会出现电视购物节目，这时候会说出这次出售的东西，如果是你想买的东西的话，要到镇上的酒吧，用吧台上的电话预定。交钱后然后等待2-3天就会把你要买的东西送过来了。电视购物的物品有时钟——镜子——冰箱——整理棚——厨房——地毯——菜刀——平底煎锅——搅拌机——打蛋器——赶面棒——微波炉——大床——组合调料——力之果实。

6.袜子要怎么才能够得到啊？得到后有什么用呢？

答：首先你要有毛线，然后跟艾莲的友好度到200。然后在冬季23号以前，11点钟左右送给艾莲她就会帮你制作袜子了。袜子得到后在每年的圣诞夜，会得到圣诞老人[村长]送给你的礼物，礼物一般随机取得有秘银、奥里哈钢、月亮石等等。

7.结婚需要什么条件？

答：首先是要你的结婚对象已经达到红心状态，然后是自宅经过2次扩建，并已经在电视购物里买了大床。和结婚对象的事件要全部发生，完成这些条件后就可以在杂货屋买到青之羽毛，然后拿着去向你的对象求婚吧，求婚一周后就会在教堂举行隆重的婚礼了。

8.我的条件已经满足了，为什么还是不能结婚？

答：可能你的结婚对象还没有达到红心，或是橙色心的看上去很像红心，MM的心的状态是由黑色→紫色→青色→绿色→黄色→橙色→红色，你一定要达到红心才可以结婚。所以还是继续培养感情吧。

9.我的马怎么才能长大啊？为什么那个老头又把我的马拿走了？

答：要等到第二年的春天才会长大，长大后就可以骑马了。老头把你的马拿走是因为你马的爱心度太低，如果马的爱心度在第二年低于5颗的话，老头就会把马带走，而5颗爱心以上的话，老头就会放心的把马交给你喂养了，所以一开始给你马的时候，就要每天都去给它刷毛。

10.怎么样才能升级我的工具，可以升级几次呢？

答：首先工具要达到升级的经验，每使用一次增加点经验。达到升级条件后，到矿场挖矿石[带上锄头和榔头]，一级工具用铜矿石，二级工具用银矿石，三级工具用金矿石，四级用秘银石。高级一点的就要去矿洞挖得了，最高级是贤者，总共有7级。升级方法，手上拿着相应的矿石，背包里放要升级的工具，然后去锻造屋找塞巴拉，就可以升级了。一级需要铜矿石+1000元，二级需要银矿石+2000元，三级需要金矿石+3000元，四级需要秘银矿石+5000元。



↑粗糙的GB版画面，却勾起牧场迷无限美好回忆。

牧场秘籍

初期发财秘技：把鱼竿升到6级以上，在夏天到海边钓海贼宝藏，可以卖10,000G，顺便把力量果实和神秘鱼也一起钓上来。

它跑；喂它，它跑；抓它，它照样跑，晕）。这里我公布整个狩猎区中遇到它们几率较高的地方。肯泰罗：进入后，游水到左边第二个场景，左下角那片草丛。袋龙：进入后，右边第二个场景的第一片草丛。吉利蛋：狩猎场中最左上和右上角的两片草丛；3、还没有想到（啊呀，哪来的板砖）。



逆转旁听席

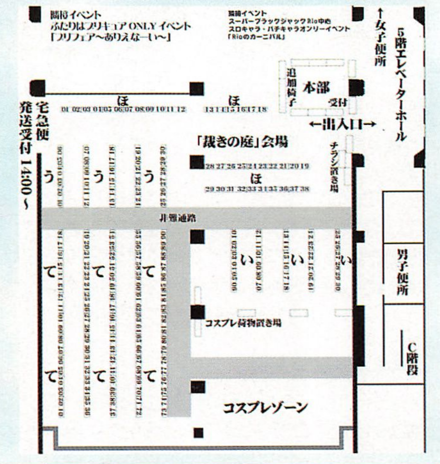
特别介绍，日本逆转同人&最大同人活动"逆裁之庭4"！

《逆转裁判》在日本的爆炸性人气充分体现在网络上铺天盖地异彩纷呈的同人站点上。无论是中规中矩温情动人的正常向站点，还是一片"暧昧进行到底！"尖叫声应援的女性向站点，抑或是美罗莉美御姐至上的男性向站点……它们的数量和质量都令人叹为观止目不暇接肃然起敬。不但逆转系列中个性十足的角色们几乎都拥有相应的主催站（不管是主角配角还是反角，萝卜白菜都有所爱），而他们的情感配对也是各大站点乐此不疲的主题。相应的，通常格式为"某某某X某某某LOVE后援会"的FANS同盟更是此起彼伏花团锦簇热闹得一塌糊涂。（笑）

日本的逆转迷有个最热闹的大型盛会："「裁きの庭4」（逆裁之庭）"，自2003年1月以来已经成功举办了三届。不但得到了同好们热烈的响应，也逐渐成了日本逆裁每年的固定同人集会活动。正如我们所熟知的漫展一样，这个集会也是以同样的运作模式进行。但最让人心驰神往的是——这个活动的主题是绝对的"逆转裁判ONLY！"。（不然怎么会被称为逆转迷的节日呢）

你不但可以在大大小小的展区买到各大同人站点精心制作的同人志（而且价钱都很便宜，一般在800−300日元范围内，以日本的物价水平而言是相当的低廉啦！）不只一次看到从逆裁之庭上回来的日本同好在自己的网络日记上炫耀自己采购的成果，而某人也一次又一次的看着那厚厚一堆同人志的照片嫉妒得眼睛充血……

而所有漫展必备项目的各式周边就更不用说了，小到印有逆转人物的毛巾、笔袋、钥匙









扣，甚至是游戏中出现过的小道具，大到等身海报、等身抱枕之类折腾人的东东……(笑)值得一提的是，还能够买到不少同人制作的逆裁游戏，游戏类型既有模仿原作模式的AVG，恋爱养成的配对系SLG，还有一些不知道该怎么归类的带色倾向同人游戏……这大概就是所谓的各取所需吧。

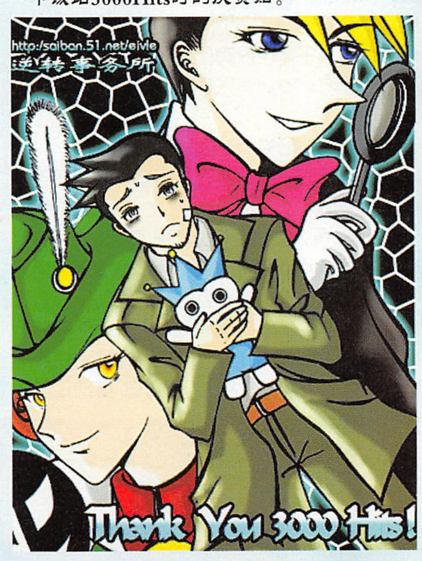
而这样的展会又怎么能少了cosplayer的身影呢！他们既有团体出动，浩浩荡荡的拉出一整个法庭搞人海战术吸引眼球；从律师到检事，从法官到刑事，从凶手到证人全套备齐，往哪一走都是一场完美的游戏场景再现。也可能会一个狩魔冥或者真宵不经意间就跟你擦身而过。有些cosplayer的装备行头都很专业，一看就是费了不少money；但也有超级业余纯粹只想打扮成自己喜欢的角色到处逛逛的cos者。不管最终呈现的效果千差万别，志趣相投的FANS们凑在一起热闹热闹也是一件非常有趣开心的事情。

顺便一提，「裁きの庭4」也即将在9月5日火热举行！热切期待吧！！！

另：与逆裁之庭类似的集会还有"龙祭"，顾名思义就是我们的主角成步堂龙一大人的主催同人志贩售会落，但是影响力是远远不及上面的强啦，好像还是不定期的活动。

身为一个钟爱逆转系列的同人系fans，本人一直把逛日本的逆裁同人站视作最高享受！每当看到自己喜欢的角色华丽灿烂的同人CG彩图，或者无责任恶搞的狂爆笑涂鸦，以及有趣的同人漫画……看到自己喜欢的角色们风格各异的同人作品时都有一种莫名的兴奋感！到现在已经不知不觉就养成了接近偏执的搜图癖……有机会的话，再向大家好好的介绍几个比较强的同人站点吧！

PS：国内的逆转同人事业也要支持，当前唯一的同人站点"逆转事务所"也终于突破10000His的大关，值得小小的庆贺。在此分享一下该站3000Hits时的庆贺贴。



闪电传票

一 逆转正规军外的另类部族

1、逆转裁判文曲星汉化移植版

除了逆转A.C.E站奋力进行的几款逆转的汉化工程，在GBA之外的领域也活跃着另类的汉化部族——逆转裁判文曲星。

很多人听闻该消息时都会觉得相当惊讶，看来确实是逆转的热潮遍及各领域，在GBA、Flash、Java手机之外，居然连文曲星也"难逃厄运"。也果然是逆转的魅力真无法抗拒就连电子词典都可以移植。下面我们为大家介绍的就是一位文曲星用户自行移植的逆转裁判一代第一章的汉化版。以下是作者原话："另类游戏《逆转裁判》移植自CAPCOM的同名GBA游戏，本作只移植了第一章的剧情，大家下载来玩玩吧。压缩包里的JudgeIMG.dat下载到LavaData目录，'逆转裁判.lav'是主程序，希望大家玩的高兴。"要是大家有兴趣的话，可以前往wqxsky的论坛上进行下载。

2、汉化？韩化？亚洲人都来"化"——逆转裁判韩文版














not only汉化，but also韩化——看看韩化的GBA游戏。不光是我们在汉化逆转裁判，韩国人同样也在韩化逆转裁判，并且其进度大大领先于我们，这是最令人汗颜的……在我们最为头疼的逆转裁判1的汉化还在进行中不同，韩国的韩化很早前就达到90%，这不得不令人佩服啊。对于此也没有什么多说的，还是来看看画面先吧！对此有兴趣的朋友们可以前往逆转ACE站下载。

3、逆转裁判手机完全版!

在GBA上极受欢迎的逆转裁判终于在手机上完全再现了！到目前为止，在日本手机vodafone系列上已经完美再现了逆转裁判的全部故事，而docomo系列也即将制作完全部剧情。

同游戏一样，手机版的逆转裁判也分为侦探篇和法庭篇，不过是把两篇合为一篇来进行游戏的，手机版共分为九篇来演绎整个逆转的故事。而游戏同时还搭配了手机的震动功能，也许在法庭辩论时更具临场感哟！另外每月仅300日元（折合人民币20元左右）的收费也并不高，要是国内也有服务商来运营该业务那该多好啊。

二 特别快报，第一款完整版逆转裁判汉化游戏终于完成!

在逆转系列诞生近3年以来，当所有的逆转迷们都为至今尚无完整的中文逆转游戏而扼腕叹息时，经过逆转A.C.E同仁们半年以来的奋斗，在前辈jpgmfan当年逆转1前三章的汉化基础上，终于将有着最为经典的DL6事件的逆转1第四章补完，至此，逆转史上第一款完全汉化的





游戏正式诞生。目前还处于全面测试阶段，下期我们将对本汉化游戏进行完全的测评和介绍，敬请期待。希望以此掀起的逆转旋风将能进一步推动国内的逆转热度，让更多因为语言原因而错过如此好游戏的朋友们不再因此而遗憾。

地下图书馆

逆转大辞典——人物篇（3）

绫里　舞子（あやさとまいこ）46岁

真宵和千寻的母亲，同时也是那时仓院流灵媒道的家元。在15年以前的DL6号事件中，受警察所托召唤了死者的灵魂来调查案情，然而案子并没有得以解决，而且事件的内幕被小中大所揭露，致使自己乃至整个仓院流蒙受到猜忌和侮辱，舞子也因此被迫出走，离开了自己的故乡。从众人的描述中来看，舞子是一位成熟的，有着迷人气质的女性，而身为贵美子妹妹的她却继承了家元的位置，也可以看出她的过人之处。在逆转裁判3的最后一章里，舞子曾化名为绘本画家天流斋绘里守来试图保护自己的女儿真宵，虽然最后不幸身亡，但那种为了保护亲人而不惜牺牲自己生命的精神，让人深深的感动不已。

系锯　圭介（いとのこぎりけいすけ）30岁

所属警署刑事科的刑警，通称系锯刑警。非常尊敬御剑检察官，无论在何时都坚信自己和御剑的信赖关系-"彼此信任，互相信赖"，其坚定的信任之心使人对其肃然起敬。常穿着一身脏兮兮的大衣四处探案，为人粗心大意，脑筋不太灵光，

巴拉怪=哈根+五头大蛇，索玛=龙王+六脚兽，六脚兽=性兽+罗兹巴德、双头怪=特朗+神龙，艾斯达克=双头怪+狮王，三角怪=艾斯达克+黄金斯拉姆、三角怪（变身）=三角怪+登塔萨乌，姆特=巴拉怪+达古项，斯达姆=索玛+三角怪、斯达姆（变身）=斯达姆+盔甲蝎，





经常漏掉关键的证物，也因此在工资评定的时候经常分文无收。不过在关键时刻却非常值得信赖，虽然常取笑成步堂是一个"刺猬头律师"，不过私底下还是很佩服成步堂的。他是一个可爱又有趣的人，喜欢小孩子，说话的语句里常常带有一个"的说"来强调自己的个性。暗恋着过去的同事须须木真子，并且在逆转裁判以后的故事中终于迎来了爱情的曙光。

矢张　政志（やはりまさし）23岁

绰号"果然"君，和成步堂，御剑是小学时的同学。从小时起就被人这样评价，"这件坏事的背后果然是矢张"，成步堂所处理的第一个案子的被告就是他，总之是一个常惹麻烦的人物。他没有什么固定的职业，女朋友也是如此。他对女性没有抵抗力，还有着迷一般的制作能力，也许是很有艺术天赋的人吧。他为人乐观积极，就如同成步堂所说，是一个让人又爱又恨的家伙。在日语里，其名字矢张的发音与果然的发音一样，所以被很多人称为"果然君"。他是学年裁判事件的真正犯人，却也是帮助成步堂成为律师的重要人物。其在逆转裁判3的最后成为了一个绘本画师，不知他的"小冥冥的鞭鞭大冒险"进行的如何了……

原创斗技场

原创逆转塔罗牌——国内第一逆转同人女"汐海未来"VS第一逆转同人男"无齿的情兽"

逆转中各人物角色的鲜明性格的刻画，可以说是GBA游戏中塑造得最为成功的一个系列，也正因此，在日本也衍生了不少的同人创作。在国内同样也不例外，国内逆转界的两位Boss级同人老大汐海未来与无齿的情兽此番便为大家奉上其各自原创制作的逆转塔罗牌。

★01—魔术师

★无齿的情兽版

情兽制作秘话——魔术师这张牌代表着创新，也有点起死回生的意思。非常符合逆转裁判主角成步堂龙一这个人物的性格与特点。成步堂不断逆转案件的过程看起来也很像一场精彩的魔术表演。而且他不断进取也暗示了他具有很大的潜力，这一点也与魔术师的意义暗合。

魔术师要有魔杖才能变魔术，因此在设计的时候考虑加入魔杖这个元素，最终决定使用大家都很熟悉的"异议あり"来象征魔杖。因为每次他一说这句话就会产生新的局面，可以说这已经成为了他胜利的武器了。



至于上和下的图片则是大家很熟悉的辩护画面。看起来也有点魔术的味道……

而魔术师的逆位置则显示成步堂性格上一些缺陷的地方。另外，如果魔术失败（有罪）则意味着游戏终结，也暗合了逆位置。

★汐海之热力响应版

汐海制作后语：偶只是因为MAX的老本行是魔术师才给他做这张牌的> o <|||。



大家好，联机广场这个栏目呱呱坠地和大家见面了！对这个栏目能否成功，小编自己都没有十分的把握。这个联机广场的栏目，如何做好才能让大家满意，需要大家多多提出宝贵意见和自己的心得研究。GB系列主机在现今仍然是无可撼动的掌机老大，而一个重要卖点也就是丰富多彩的联机模式。俗话说独乐乐不如众乐乐，两个甚至更多的朋友在一起联机游戏的乐趣可比自己埋头独自玩的乐趣高出数倍。现在GBA的游戏有1600余种，而联机共享乐趣的精品游戏也不下少数，在这个栏目中，大家一起来回味联机的乐趣，研究总结游戏中的心得吧！

本期为大家准备了二款高人气的对战类联机游戏，希望大家看了后也能燃起决斗者心头熊熊的火焰，也来一显身手吧！

责编/Keetyl

少年街霸3

STREET FIGHTER ZERO 3 UPPER

文：红咖啡

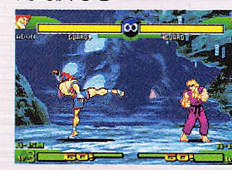


GBA版少年街霸3从发售至今，仍然深受欢迎，可以说是掌上最强的FTG。虽然KOFEX2移植度也很高，但依然无法同少年街霸3的宏大人物和系统相媲美(众KOF fans怒目而视中……)。即使同PS版的同名游戏相比，GBA版新增了人物和要素，修正了一些bug，更加趋于完美。不要担心掌机影响操作性，拿起GBA，去蹂躏按键和阁下的手指吧！街霸是一款慢热游戏，只有静下心来才能体会到其魅力。

GBA版设定丰富，不易达到一个统一标准。笔者建议开启zero combo，zero cancel，super zero cancel，air guard的开关，s.c guage设为0。这样可以平衡三种ism的实力差距，v-ism的OC虽然强，但z-ism可以利用super zero cancel开关接续超杀；x-ism开启air guard能够空防后，不用担心被对方肆意用浮空追打欺凌，可以放心受身。而初始的s.c guage设为0，可以鼓励进攻，而不是小心翼翼的防守避免中超杀。当然，和朋友对战时，双方商定好规则是最理想的。

阿顿Adon

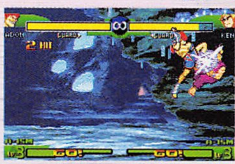
阿顿是少年街霸中的杀手型角色，虽然他的技巧不多，但招招阴狠毒辣；比起隆的大开大阖的风格来说，他的打法更加刁钻。下面让我们看看他常用的技巧吧：



←他的远HK，范围大，判定强，出招动作快，是相当值得信赖的地面攻击技巧。



→Jaguar Kick是也，突袭效果非常不错，但出招不留破绽才是最大的优点，只要把落点保持在对方身前半个身位外，即使对方防住也无法反击。



←对空效果甚至超过升龙拳的Rising Jaguar，由于破绽较大，最好不要用来对地，此外，在版边打中对手时还可以追打。



→判定非常强，利用轻重不同的攻击键可以控制落点，将落点保持好就不会留下破绽。击中对手后取消超杀Jaguar Varied Assault，将会给对手致命打击！

召唤之夜·铸剑物语1、选择铸造10把マイマンセバ剑吧！在和フロン大叔卖掉剑回来后，会遇上金之匠合的人要主角铸造10把マイマンセイバ剑，接下任务后去地下迷宫挖取材料遇见サ九后，选第一项，继续完成任务。挖到足够材料后，做成10把剑给金之匠合的人，回来时



→Jaguar Revolver.威力比较大，但出招较慢.很难打中对手。不过掌握好距离和使用时机的话，是可以穿透波动拳一类的技巧反击的。



→突进乱舞系超杀Jaguar Varied Assault，出招非常快，可以方便的构成连续技。值得注意的是那两种追加变化Jaguar Thousand和Jaguar Assassin，前者威力较小但没有破绽，后者威力大破绽也大，此外在版边时无论是哪种追加变化，打飞对手后都可以再追打。

—— 对战上手技巧 ——

阿顿是非常容易上手的角色，因为他的技巧破绽都比较小，很容易保证稳定的发挥。Jaguar Kick和Jaguar Tooth被防御后不但不会被反击，且之后可以用下LK—下MK再接Jaguar Kick或Jaguar Tooth让对手屈防；多多用普通技让对手防御再取消这两招，对手除了防御别无他法，近距离时这两招的优势不易发挥，所以就要多利用他判定较强的远HK，下MK来牵制对手。V－Ｉｓｍ中由于可以随时在任何距离使用远HK，不失为一个重要优势。

他的跳跃攻击打点较高，跳MK空中优势较强，但很多时候都打不到蹲下的对手，只能靠跳MP和跳LK来对地，因此，大多数场合都不要用他去主动跳跃攻击。

Ｘ－Ｉｓｍ的风格就截然不同，甚至可以说是一名全新的人物。由于Jaguar Kick被改成了空中特殊技AirJaguar Kick，同时跳跃脚攻击也被取消了，整个战术就发生了一定的变化。对于不擅长跳跃攻击的阿顿来说，这并不是一件坏事。Air Jaguar Kick变化非常多，跳跃高度的不同，跳跃轨迹的变化，跳跃中按下K的时机的差异，都可以改变其抛物线轨迹。比起Jaguar Kick来说更加刁钻。此外，LK适合于对空，而HK适合对地，MK性能则介于两者之间。在把握好Air Jaguar Kick的各种性能变化的前提下，如何在适当的时机使用不同的变化，就要靠玩家的实践摸索了。运乎之妙，存乎一心，想使用好Ｘ－Ｉｓｍ的阿顿，练好Air Jaguar Kick是至关重要的，Jaguar Varied Assault威力较高，融入连续技或者抓住空隙反击，完全可以一发逆转。



口袋妖怪

POKEMON

文：口袋妖怪网 65535

本期联机广场的压轴栏目就是高人气游戏口袋妖怪，不过这次不是要介绍通信交换收集等内容，而是令人振奋的联机对战部分。这次摘引国外口袋玩家的一场实战记录，通过详细的解说，希望能进一步加深大家对口袋博大精深的对战系统的理解。

首先大家来看一场天恩特性的土龙宝宝四两拨千斤的精彩片段（什么，你问我什么是土龙宝宝？！这个……）：



←北风的化身——优雅与实力兼备的水君。

这场战斗双方各自简称为B和G，相对于G，B的队伍显得有点“无耻”，他的队伍里既有冥想水君又有诅咒卡比，这两个组合都是国内部分玩家所禁用的，它们的实力可见一斑，而其余的血翼龙，核果兽都是实战大热门，这样看来，B似乎能赢得最后的胜利了，可最后的结果却是G以2：0战胜B，反观G的队伍，除了轮子象和幸福蛋，其余的圈圈熊、纽拉、土龙、尼多王都是比较冷的PM，由此看来，战斗的胜负，除了选择的PM，更重要的还是操作，操作不好，一样没法取得胜利。

（战斗前述）G的幸福蛋先利用对手一个大意，一个火焰放射秒杀被火克四倍的核果兽，接着B使用冥想水君，在牺牲掉圈圈熊后，G终于逼迫B把HP所剩无几的水君换下场，之后，B的血翼飞龙上场，而G用物理盾牌轮子象对抗血翼，而B因为两面物理盾牌都无法使用（核果战死水君HP不够），所以只能

遇见グアリラ。回到工房看到对战通知，在中央工城遇见サtt，选第一项（帮她讨回她卖给金之匠合的武器）。来到港口，与ブマリラ战斗，胜利后金之匠合的人会将主角卖给他的剑还给主角，这样既拿到了5000B又拿到了10把剑。2、与召唤兽对话在非战斗画面中按SELECT



←水系主角新贵——大水怪，实力堪称历代主角最高！

用不怕大象的妙蛙花，接着，就有下面精彩的一幕：

G收回尼多王,G派出土龙;B的妙蛙花用光合作用,B的妙蛙花回血了,B的妙蛙花的血升到100%;G的土龙用剩饭回复体力,G的土龙的血升到87%。

土龙是只很不错的PM,它是只典型的靠特性吃饭的PM,它的天恩特性能让招数的附加效果成功几率加倍(最有效的附加效果就是让对方害怕了),利用电磁波能有效补足土龙的速度,被麻痹了的PM,除了有25%的几率出不了招以外,速度还会降到原来的1/4,很容易让天恩特性的土龙打出来害怕效果。

B收回妙蛙花，B派出血翼飞龙，B的血翼飞龙的恐吓削减了G的土龙的物攻；G的土龙用电磁波，B的血翼飞龙已经麻痹了；G的土龙用剩饭回复体力，G的土龙的血升到93%。

G的土龙用原始力量，非常有效，B的血翼飞龙的血降到77%，G的土龙全能力上升！；B的血翼飞龙 身体麻痹无法动弹；G的土龙用剩饭回复体力，G的土龙的血升到100%；B的血翼飞龙用剩饭回复体力，B的血翼飞龙的血升到84%。

土龙的天恩特性开始发威了，它使用原始力量的提升全能力几率是20%，非常可怕。

B收回血翼飞龙，B派出妙蛙花；G的土龙用原始力量,命中要害,B的妙蛙花的血降到72%，B的妙蛙花用剩饭回复体力,B的妙蛙花的血升到78%。

G的土龙用替身，G的土龙造了一个替身，G的土龙的血降到75%；B的妙蛙花用寄生种子，但失败了；G的土龙用剩饭回复体力，G的土龙的血升到81%；B的妙蛙花用剩饭回复体力，B的妙蛙花的血升到85%。

土龙的替身面对辅助招比较多的妙蛙花效果很不错，因为替身能抵抗几乎所有的异常状态。

G的土龙用头突，B的妙蛙花的血降到59%，B的妙蛙花害怕了，G的土龙用剩饭回复体力；G的土龙的血升到87%，B的妙蛙花用剩饭回复体力，B的妙蛙花的血升到65%。

土龙的头突既有属性修正，还付加上60%的害怕几率，运气好的人来用效果可怕得惊人……往下看就知道了……

B收回妙蛙花,B派出化石蝎子,G的土龙用头突,不是很有效,B的化石蝎子的血降到88%；G的土龙用剩饭回复体力,G的土龙的血升到93%,B的化石蝎子用剩饭回复体力,B的化石蝎子的血升到95%。

G的土龙用原始力量，非常有效。B的化石蝎子的血降到 69%；B的化石蝎子用打落，替身挡住了伤害 G的土龙，G的土龙用剩饭回复体力，G的土龙的血升到99%；B的化石蝎子用剩饭回复体力，B的化石蝎子的血升到75%。

G的土龙用原始力量,非常有效,B的化石蝎子的血降到47%;B的化石蝎子用岩崩,命中要害,替身挡住了伤害 G的土龙,G的土龙的替身消失了;G的土龙用剩饭回复体力,G的土龙的血升到100%,B的化石蝎子用剩饭回复体力。B的化石蝎子的血升到53%。

G的土龙用原始力量，非常有效，B的化石蝎子的血降到 25%，G的土龙全能力上升；B的化石蝎子用岩崩，G的土龙回避了攻击；B的化石蝎子用剩饭回复体力，B的化石蝎子的血升到31%。

G的土龙的原始力量再度提升全能力，对于B而言无异于火上加油。

G的土龙用原始力量，非常有效，B的化石蝎子倒下了 （G: 5 – B: 4）；B收回化石蝎子，B派出血翼飞龙，B的血翼飞龙的恐吓削减了G的土龙的物攻，B的血翼飞龙用剩饭回复体力，B的血翼飞龙的血升到90%。

在疯狂提升能力的土龙面前，化石蝎子倒下了，B这时候上被麻痹的血翼龙，意图也很明显，就是要弱化土龙的物理攻击，好让之后的卡比兽上场制造机会，两条龙的威吓特性使用起来确实很方便，但需要注意的是，在有替身状态下的PM是不受威吓特性这类弱化效果影响的。



←可爱的外形和强大的实力融于一体，这就是光精灵。

B收回血翼飞龙，B派出卡比兽，G的土龙用原始力量；B的卡比兽的血降到85%，B的卡比兽用剩饭回复体力，B的卡比兽的血升到91%。

G的土龙用头突，B的卡比兽的血降到66%；B的卡比兽用诅咒，B的卡比兽的速度下降，B的卡比兽的物攻上升，B的卡比兽的物防上升；B的卡比兽

键将会与召唤兽对话，它将会告诉你现在该做什么。3、男勇者 · 女勇者　在接到调查火山的任务后，借到船向港口出发，发生与红玉锻圣对话的剧情后，来到港口与翡翠锻圣对话会出现选项，第一项是在火山口遇见男勇者，而第二项则是在火山口遇见女勇者！4、直接与BOSS



用剩饭回复体力，B的卡比兽的血升到72%。

诅咒卡比！和冥想水君对应的另外一只BT级别的PM，高得可怕的特防配合提升物攻物防的诅咒，若把它放在最后一只，几乎没多少对抗方法，与冥想水君一样也是国内部分口袋论坛的禁用组合之一，B这时候上它估计也有孤注一掷的味道了。

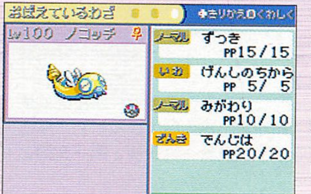
G的土龙用头突，B的卡比兽的血降到57%；B的卡比兽用报恩，G的土龙的血降到62%，G的土龙用剩饭回复体力,G的土龙的血升到68%；B的卡比兽用剩饭回复体力,B的卡比兽的血升到63%。

G的土龙也毫不畏惧地对抗，毕竟上升了两段的防御力（等于原防御力加倍）可不是说笑的，而且头突的60%害怕效果也很值得期待。

G的土龙用头突，B的卡比兽的血降到48%，B的卡比兽害怕了；G的土龙用剩饭回复体力，G的土龙的血升到74%；B的卡比兽用剩饭回复体力，B的卡比兽的血升到55%。

头突的可怕效果开始发挥出来了……

G的土龙用头突，B的卡比兽的血降到38%，B的卡比兽害怕了；G的土龙用剩饭回复体力，G的土龙的血升到80%；B的卡比兽用剩饭回复体力，B的卡比兽的血升到45%。



←土龙宝宝的战术组合：头撞+原始力量+替身+电磁波，可别小看这个不起眼的pm的实力哦！

G的土龙用头突，B的卡比兽的血降到29%，B的卡比兽害怕了；G的土龙用剩饭回复体力，G的土龙的血升到87%；B的卡比兽用剩饭回复体力，B的卡比兽的血升到35%。

G的土龙用头突，命中要害，B的卡比兽倒下了（G: 5 – B: 3）。

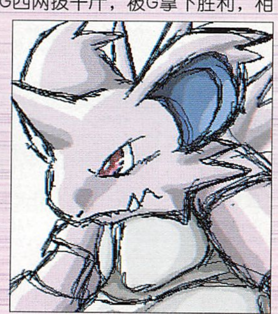
B收回卡比兽，B派出水君。；G的土龙用剩饭回复体力，G的土龙的血升到93%，B的水君用剩饭回复体力，B的水君的血升到21%。

连续三次害怕外加一次会心，天恩特性的土龙就硬是把堂堂的卡比兽给灭掉，天恩特性的PM可怕之处由此可见。

G的土龙用头突，B的水君的血降到7%；B的水君用吼叫，G的尼多王强迫出场；G的尼多王用剩饭回复体力，G的尼多王的血升到87%；B的水君用剩饭回复体力，B的水君的血升到13%。

面对土龙，B有点束手无策了，只能上HP严重不足的水君来吼掉它了。

之后G的扭拉牺牲自己把B的血翼龙打个半死，而G的幸福蛋配招是10万伏特+冷冻光线+火焰放射，靠着它，G非常轻松地就把B剩下的三只PM给处理掉，G也就顺利地拿下这场战斗了，反观整场战斗，B使用了好几只非常强力的PM，可却因为操作不过关，让G四两拨千斤，被G拿下胜利，相信这样的结果，会给大家很多启示的。而这场战斗里的土龙的精彩表现，确实让人回味无穷，让人明白了能力低的PM往往也能发挥出不输给能力强劲的PM的实力。



联机广场作为一个新栏目，错误和不足都是在所难免的。作为杂志改版的一个小小尝试，Keetyl除了希望得到大家的参与支持、提供心得研究以外，更渴望看到的就是读者朋友的批评意见。当然，联机广场欢迎一切读者朋友的参与投稿，只要读者朋友对联机有心得研究，那么就请来向大家展示自己的能力吧！来信请至：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》编辑部，“联机广场”栏目组收即可！或者电邮至PG@VGAME.CN。欢迎大家的踊跃参与！



vol.1

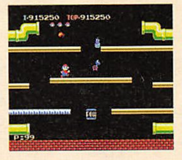
“老实说……我是不喜欢那个意大利水管工的。”——前几天我和一个朋友聊起Mario的时候，他是如此对我说的。我十分惊讶，这位朋友对Mario的印象可以说还停留在上个世纪八十年代的水平。由此我也产生了一个疑问，Mario这个角色面世以来，在各种类型的游戏上担任主角或露过面。从事过各种各样的职业，这些职业，大家都知道多少呢？于是作为NW旅团狗仔队的成员的我就不辞辛苦地调查了一番。还顺便挖掘出了Mario从事各个职业的许多秘闻。

下面，就让我们看看这个日本人创造的意大利籍美国人在这20多年的岁月中从事过多少职业吧！由于Mario太过活跃，涉猎过太多领域，有些职业连NW旅团狗仔队都调查不到。下面是一张Mario的职业列表，包括了上文没有提到的Mario的绝大部分职业。

文/aironline 编/Keetyl

职业	出道时间	游戏名	机种
木匠	1981	大金刚	ARC
水管工	1983	Mario兄弟	FC
拳击裁判	1984	麦克泰森拳击	ARC/FC
拆屋工	1985	拆屋工	FC
网球裁判	1985	网球	FC
棒球选手	1989	棒球	GB
医生	1990	Mario医生	GB
F-1赛车手	1990	F-1赛车	GB
BOSS地产商	1990	Qix	GB
打字教练	1991	Mario教打字	PC
卡丁车手	1992	超级Mario赛车	SFC
绘画模特	1992	Mario绘图	SFC
考古学家	1995	Mario的匹克罗斯	GB
救生员	1997	Game&Watch游戏剧场	GB
网球选手	2000	Mario网球	FC
格斗家	2001	任天堂全明星大乱斗	N64
BOSS玩具商	2004	Mario对大金刚	GBA

标准职业：水管工



水管工是官方定义的Mario的标准职业，1983年的时候mairo和Luigi兄弟在美国负责给水管清理垃圾，这些垃圾包括乌龟、苍蝇以及可能是天然气产生的火焰团。问起当年刚出道的岁月，兄弟俩不约而同地回答：创业初期，苦啊！

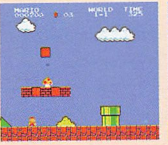
成名前的辛苦生活：拆屋工

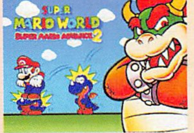


1985年，据说西雅图的下水道改建工程的结束让Mario兄弟面临失业的困境，于是Mario不得不戴上安全帽去拆屋公司打工以维持生计，这段历史他们兄弟俩都不愿多提。

一炮走红的职业：勇者

1985年是mairo的命运的转折点，当时需要一个勇者来解救被恶龙绑架的Daisy公主。估计是因为路上水管太多才需要有水管工作经验的人来担任这个角色。这次从水管工到勇者的转变充分展示了Mario兄弟那出众的跳跃能力，让跳跃成为了Mario兄弟日后的招牌动作。令人惊奇的是Luigi和兄长Mario居然是一样的矮胖身材，唯一不同之处是一个穿红（M）一个戴绿（L）。估计那时候Luigi还没发育好……而Daisy也是看重了Luigi日后的发展潜力（身高），于是成为Luigi女朋友。但Mario兄弟没有想到，一次次从恶龙与魔王手中救回公主将成为他们一辈子的宿命……Mario的女友碧奇公主最近一次被绑架是2004年在一个游乐园，碧奇被当成人间大炮发射到了库巴城堡！马里奥将自己变成了球勇者，再一次，再一次踏上拯救公主的历程……





《火炎·职业摔跤》选用所有选手：选择“Edit Wrestler”；再选“Name Entry”选项；在Nickname项上输入“ALL”；在Firstname项上输入“STYLE”；在Lastname项上输入“CLEAR”；再把“Exchange”改为“OFF”把“Middle”改为“space”然后按start键；最后按住B键直到标题画面即OK！某读者

有钱才能从事的职业：高尔夫球手



自从恶龙手里救得美人以后，mairo过上了有钱人的生活。半年前还在社会下层打拼的mairo现在可以像很多美国有钱人一样，玩起了高尔夫球，没想到Mario的运动天赋就此被发掘。在高尔夫球项目上取得的成就鼓励Mario日后向着体育全能明星的方向发展。时至今日，大家还可以看到以Mario命名的高尔夫球赛事（Mario Golf）。

不同寻常的网球之路—从裁判到选手





一个人成名了，什么事情都可能找上他。1985年Mario应邀担任NINTENDO杯网球公开赛的裁判。这个运动很快吸引了他，但由于业务繁忙，直到2000年Mario才拿起网球拍成为了网球选手，随同mairo兄弟参加此项运动的还有Mario家族的一大帮子人。而这一打就打的一发而不可收拾，2004年Mario网球从赛场打到沙滩，鬼屋，似乎任何地方都可以成为Mario家族的网球场。

兴趣广泛的Mario在1989年到1990年间积极扩大自己的事业范围，但是都不怎么成功。

不值一提的棒球生涯

STARTING PITCHER

W-BEARS	R-EAGLES
MARIO	LUIGI
PAUL	PHIL
ERIC	RANDY
JIMMY	SAM

1989年mairo兄弟俩参加了一场简陋的棒球比赛，由于成绩不佳，日后兄弟俩从来不和人提起他们参加过此项运动。但是我们无孔不入的狗仔队成员还是在一张参赛名单表上发现了他哥俩的名字。

乐在渔而不在鱼的考古学家



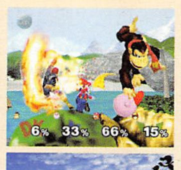
将考古作为爱好只能是富翁的专利。早就在各个领域赚得盆钵满满的Mario在95年的时候玩起了一种叫做匹克罗斯的神秘古石板，虽然最后解开石板之谜有没有让Mario大赚一笔不得而知，不过既然是爱好，有所得无所得Mario都应该玩得很开心才对。

复刻作品中的救生员



97年正值香港回归，全球各地都掀起了一股回归热（某小编：有这种说法－ －？）。任天堂也赶这个潮流把老古董游戏来了个复刻。这些在如今看来有些“弱智”的作品如何保证销量，实在是让任天堂着实伤脑经。为了票房记，Mario不得不出马做宣传，而在这些复刻作品中Mario担任的都是火场救生员，沙滩救生员这类角色，倒也符合Mario的正面形象。

运动明星成为功夫明星





2001年任天堂组织的全明星大乱斗比赛让公众充分了解了Mario的真功夫，也向世人证实了他每次都能从恶龙手中救回公主靠的不是运气。令人惊异的是Mario家族中看来是人人有功练，甚至是柔弱的碧奇公主都身手不凡，如同《怪物史瑞克》中的菲欧娜公主。因此有八卦周刊爆料说碧奇公主其实有着被绑架和被解救癖，有时间的话我会慢慢和大家探讨这一课题。

—— 未完待续 ——

八卦小贴士1：Mario名字的来历：

由于Mario早年扮演的角色形象不佳，在他去任天堂面试的时候让总裁大人联想到了以前的那个凶巴巴的意大利房东，于是在包装Mario的时候顺手将那个房东的名字作为他的艺名。

八卦小贴士2：Mario早年的不光彩职业：

很多人都以为Mario最初的职业是水管工。其实他最初的职业是个木匠。而那时候他的名字还不为人所知,大家都叫他jumpman。大金刚为了教训他曾绑架了他的女友(不过不是现在的碧奇公主),但结果却以大金刚失败而告终,大金刚之后还被Mario的表弟抓了起来,直到金刚的儿子小金刚救回父亲。

《快打旋风ONE》隐藏要素：1、打倒50人：可以使用ZERO GUY；2、打倒200人：可以设定人物个数为9个；3、打倒500人：可以使用ZERO CODY；4、打倒800人：可以选择STAGE模式；5、打倒1300人：可以有4种人物颜色供选择；6、打倒2000人：按紧拳击键时连打 某读者



恶魔古堡

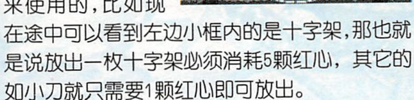
本期是栏目的第一次与玩家见面，首先说一下栏目的形式吧,主要分为3个部分：1.攻关常识区；2.恶魔城百科；3.疑难问答区。第一个部分主要来介绍一些恶魔城游戏中的要点以及重点和特色,把近期的恶魔城最新作的游戏内容或是系统资料等来一个详细的解说,这样方便于玩家对游戏的了解,如果没有新作也可能会介绍一下以往的一些作品来回顾,一些关于恶魔城的重要道具、玩法和罕见的地图区域等攻略解说也都会在这里展开话题。第二个百科专区是专门为喜欢恶魔城的玩家而制作的,关于恶魔城的小说、剧情、吸血鬼的历史等资料都可以在此了解到。最后的问答区的作用就不多说了,至于想提问的话可以来信至掌机迷“恶魔古堡”栏目组收,或者电邮至PG@VGAME.CN。那么下面就进入本期的第一个部分吧！

文/C.A.B. 责编/Keetyl

恶魔城之攻关常识区

第一期就先为大家来做个基本常识的解说吧,如果您对恶魔城这个游戏感兴趣的话不妨先来看看恶魔城的基本系统。

画面是一个游戏最有特点的地方，无论是哪个游戏一般都会在画面上表示出各种相应的数值等标示，恶魔城也不例外。如下图所示，这是恶魔城–白夜中的一幅画面，左上角红色的代表主角目前的HP值，蓝色为MP值，下方的粉红色心代表的是副武器的“能量”，红心右边的数值就代表红心的数量值，副武器是消耗红心来使用的,比如现在途中可以看到左边小框内的是十字架,那也就是说放出一枚十字架必须消耗5颗红心，其它的如小刀就只需要1颗红心即可放出。



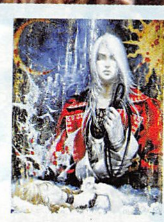
基本上历来的每一作恶魔城一般都拥有同样的设定，只要你玩过恶魔城就应该熟悉这些了，不过在PS版的恶魔城–月下夜想曲之前的作品是没有MP这一概念的，但红心和副武器的设定一直是恶魔城系列作品的一贯作风。红心与副武器的配合在游戏中能够很好地调节游戏的难度，使玩家更好地体验到了游戏的乐趣，真是一个经典的创意（系统）啊。



恶魔城与其它游戏相同的地方也有很多，比如其菜单就与一般A·RPG游戏的系统相似，在选单画面同样拥有EQUIP、ITEMS、KEYCONFIG.、SCERET INFO.等设定，但恶魔城也有其自身的特点，比如魔法书系统、卡片系统以及晓月的战魂系统都是每一作恶魔城的特色，还有像魔导器、随时记录等方面的设定都让游戏变得更有乐趣！还有一点不得不说的就是城堡的地图系统了，地图系统能够给玩家带来更多的乐趣，不仅

小百科 2004年8月GBA上又发售一款恶魔城,也许大家都还不知道吧，这款恶魔城移植自FC版的《恶魔城ドラキュラ》，当年初代的恶魔城可是以难度著称的哟！有兴趣的玩家不妨尝试一下。

《GTA2》1、有所改装零件全开：在标题画面按住L键+B键，再按方向键上。2、EXTRA MODE全开：在标题画面按住L键+B键，再按方向键下。3、赛道全开：在标题画面按住L键+B键，再按方向键右。4、车辆全开：在标题画面按住L键+B键，再按方向键左。 某读者



仅是为了在游玩时探索到更多的地图还可以让游戏变得更加刺激更加有趣，自从PS版的恶魔城有了地图以后，基本上每一作恶魔城都能够出城、都能够利用各种道具以及方法来达到各种BT的玩法，这些都要归功于MAP的设定，可以说有了地图以后如今的恶魔城才变的更加好玩、让更多的玩家对之着迷。

掌机上的恶魔城作品虽然不是很多，但经典的可不少，除了GBA版的3部作品外，GB上也同样有3作不错的恶魔城，相较“现代化”的城堡地图设定，当年的恶魔城主要是以难度所著称的！GB版是由FC版本进化而来（非移植），虽然GB的画面没有FC版的那样美丽，但在系统上一样保留了红心与副武器的设定（早在FC版就有此系统了），使游戏在难度上能够因人而异，只要能够合理利用圣鞭与副武器，游戏就会更有意思。

不论是FC版的还是如今GBA（PS2）版的系统设定都会有许多相同、相似的地方，这些经典的传统设定必将会代代相传，带给我们无穷的乐趣！

小百科 你知道FC版初代的恶魔城被移植过几次吗？答案是9次以上，不论是手机还是家用电脑上都可以看到，就因为这部作品，KONAMI的恶魔城系列作品才得到了更多玩家的支持和称赞。

恶魔城之百科专区

第一期（汗，又说了一次）就先为大家作个恶魔城的整体介绍吧，很多玩家对恶魔城游戏的数量以及发售日、名称等并不太了解，有时还可能会搞混(甚至把晓月说成是西蒙的冒险……@_@）这里就为大家奉献上一张完整的恶魔城年代表，对于以后查询恶魔城作品方面的资料是非常有用的哦！



↑和苍真青梅竹马的巫女弥那。



↓继承吸血鬼之力的来须苍真。

剧情年代	登场主角	作品名称
11世纪	里昂・贝尔蒙多/Leon Belmondo	《恶魔城—无罪的叹息》
1450	索妮亚・贝尔蒙特/Sonia Belmont	《恶魔城DRACULA—漆黑的前奏曲》
1476	泰沃・贝尔蒙特/Trevor Belmont	《恶魔城传说》
1576	克里斯托夫・贝尔蒙特/Christopher Belmont	《恶魔城DRACULA传说》
1591	克里斯托夫・贝尔蒙特/Christopher Belmont	《恶魔城DRACULA传说II》
1691	西蒙・贝尔蒙特/Simon Belmont	《恶魔城DRACULA》
1698	西蒙・贝尔蒙特/Simon Belmont	《DRACULA II—诅咒之封印》
1748	祖斯特・贝尔蒙多/Juste Belmondo	《恶魔城—白夜的协奏曲》
1792	李察・贝尔蒙特/Richter Belmont	《恶魔城DRACULA X—血之轮回》 《恶魔城DRACULA XX》
1797	阿鲁卡多/Alucard	《恶魔城DRACULA X—月下之夜想曲》
1820	内森・格瑞夫斯之父与莫里斯・波尔德维	暂无对应游戏
1830	内森・格瑞夫斯/Nathan Graves	《恶魔城DRACULA-CIRCLE OF THE MOON》
1844	科奈尔/Cornell	《恶魔城DRACULA默示录外传—LEGEND OF CORNELL》
1852	卡瑞・弗南迪斯/Carrie Fernandez	《恶魔城DRACULA默示录》
1897	基西・莫里斯/Quincey Morris	暂无对应游戏
1914	约翰・莫里斯/John Morris	《VAMPIE KILLER》
1999	尤里乌斯・贝尔蒙多/Julius Belmondo	暂无对应游戏
2035	来须苍真/Soma	《恶魔城—晓月的圆舞曲》

这张表主要说明了游戏作品的名称、年代、各部作品的主角等3大重点信息，除了这些玩家还应该看出来了本表的排列顺序时按照游戏的剧情年代来整理的，也就是说不是按照发售来排列的，比如最新的PS2版恶魔城的剧情就被定位在11世纪而GBA版的晓月圆舞曲就被定位在了21世纪，通过这些数据玩家可以很好地了解到恶魔城的历史，有兴趣的玩家可以查看一下有关吸血鬼的复活与封印之间的不断轮回，当然这在以后的百科专区里也会介绍到。

随着掌机的发展，恶魔城在掌机上的作品也越来越多，从GAME BOY到GAME BOY ADVANCE，KONAMI的恶魔城系列始终没有让玩家失望，每一作城堡都有其独特的风格，当然不同的制作人也会使恶魔城的风格有所不同，今天就来谈一下制作人与游戏吧。《恶魔城－月之轮回》这部作品是GBA上的首作，它是由KCT负责开发的，而《恶魔城－白夜协奏曲》与《恶魔城－晓月圆舞曲》则都是由IGA小组负责制作的，也许是KCE的恶魔城画面风格、系统上等原因的关系与IGA的风格差别太大，特别是IGA的《恶魔城－月下夜想曲》这部不朽的经典给玩家留下的深刻印象所导致了厂商目前还是让IGA负责继续开发NDS版的恶魔城系列。的确，月轮的许多系统也都是参考了月下来添加的，如月轮中的地图系统、魔导器系统等，但也有一些系统的设定如怪物图鉴则是IGA的作风，在月轮中是没有的。总的来看KCE的恶魔城风格与IGA多少有些不同和相同之处，但不能说KCE没有创意，月轮的魔法卡片合成系统就是此游戏的一大特色，20张卡片102种魔法为游戏增加了不少玩法，相信玩家们都对其印象深刻吧。

也许某一天我们还能见到KCE的恶魔城作品，但IGA的制作团队尤其是小岛文美的经典人物插画设定使IGA小组的恶魔城得到了更多玩家的欢迎，如果你还没有接触过恶魔城系列作品的话那就请尝试一下吧^_^！



1994年，KONAMI在MD上发售的唯一一款恶魔城作品《吸血鬼杀手》被认为是风格独特的作品，游戏中不但可以选择手持长枪的ERIC而且玩家可以在整个欧洲进行探险而不是城堡内哦！

恶魔城之疑难问答区

这期就为大家带来一些恶魔城的常见问题的解答，下期开始将会参考玩家的来信和留言。

Q：恶魔城月轮白夜一共有几种隐藏模式？

A：月轮一共4种模式：

1、MAGICIAN MODE：首先通关，然后重新开始游戏输入“FIREBALL”就会进入MAGICIAN MODE。在此模式中，主角一开始就拥有全部的DSS卡片，但攻防能力较弱。

2、FIGHTER MODE：完成MAGICIAN MODE后，重新游戏时输入“GRADIUS”，就能进入FIGHTER MODE。在此模式中，主角开始时的体力及攻防都比较高，但不能使用DSS系统。

3、SHOOTER MODE：完成FIGHTER MODE后，重新游戏时输入“CROSSBOW”，就能进入SHOOTER MODE。在此模式中，主角开始时就拥有250颗红心上限且魔法攻击的威力得到提高，心的消耗量为原来的一半。

4、LUCKY MOOD：将SHOOTER MODE完成，重新游戏时输入“DAGGER”，一开始主角LCK就非常高但其他数值均非常低，利用这个模式挑战全道具收集会很轻松。

虽然本作的模式比较多，但没有隐藏角色这点是令玩家失望的。

白夜一共有3种模式：

1、HARD MOOD，完成游戏一次后输入“HARDGAME”即可进入高难度模式（名字输入后会听见伯爵的那句：“我がの力をみよう”），此模式开始时HP和MP较低。

2、隐藏人物模式，完成游戏一次后输入“MAXIM”就能够使用他来通关。

3、无魔法书模式，完成游戏一次后输入“NO MAGIC”就能开启此模式，游戏中不能获得任何魔法书。

另外，在白夜中还有音乐鉴赏模式（这可是IGA自从白夜开始为恶魔城游戏添加的特有两大模式之一，除此之外就是BR模式了），只要完美结局通关一次后在标题画面便会出现，而BOSS RUSH模式只要求通关便会出现。

白夜中更加入了隐藏人物的设定，在显示KONAMI的画面时输入上上下下左右左右BA然后看见原本红色的通关画面变蓝了就说明生效了，此时进入BR模式就可以使用永远的主角西蒙了；按住LR进入BR模式，就可以使用MAXIM。

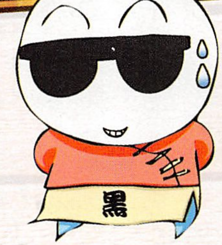


《铁拳A》三岛平八大叔出现方法：有一个比较快的方法，即是将局数设为1局，难度设为Easy，用所有人物通关一遍即可使用平八大叔啦。
某读者



玩家手记

雪人聊天室



雪人的表情

⌒_⌒	呵呵
d~ _~b	可恶
@_@	晕死
~〇~	惊讶
~~|	安静ing
~⊙~	笨蛋

观奥运夺金有感

神枪射日月，力猛可托山。
健步胜夸父，入水赛蛟龙。
神州多豪杰，华夏多英雄。
尽显风流处，还看中国人。



四年一次的奥运会结束了，我国奥运健儿取得了非常优异的成绩。疯狂熬夜关注奥运的俺，在为他们骄傲和自豪的同时，当然也不会忘记加倍努力，为读者们奉上可口的精神食粮，希望大家能够喜欢本期的《PG》。



掌机迷论坛开张

掌机迷论坛开张了！虽然还只是主论坛里的一个分区，但是这里毕竟为那些更多时间里在网络活跃的玩家提供了一个交流的空间，也为我们和读者提供了一个相互了解的平台。希望各位读者大人能够不嫌地方小，有空来坐坐。对了，别忘了地址哦。那就是——http://www.magiczone.cn/list.asp?boardid=25，众多掌机迷等着你哦！

新 丁 入 伙

《掌机迷》半月化了，工作也越来越多，招兵工作自然也不能放松。这不，有一个新战士加盟编辑部，下面就请他和大家见见面吧！

娜卡见参，夏末远征来到北京的Me也荣幸地成为掌机迷的一员，在这个充满着团队精神并随时充斥着欢声笑语的小作坊里（当然也有些莫名奇妙的某人高歌声……），终于有机会释放自己积蓄已久的力量，今后将与大家共同分享属于掌机的快乐，并奉上最佳的掌机资讯。刚刚结束大学生涯的娜卡也会借着初生牛犊的冲劲为提速前进的半月化《掌机迷》添上自己的微力，为各位读者大人们尽力呈现最详尽全面的攻略研究、最专业的逆转系列情报，当然，这些都离不开读者大人们的监督和支持，同时也欢迎大家多多访问我们的三栖人论坛参与交流互动：）

娜卡

来自四川省成都市的嘉伟： 各位老编你们的印刷厂是怎么了？竟然把页码给弄重复了，中间还少了《火影》的攻略。这是怎么回事呢？

来自东北的雪人： 如果确实有这种问题的话，请读者大人将有问题的书寄回杂志社进行调换，我们一定会妥善解决的。地址是：北京安外邮局75号信箱

《卧虎藏龙》
实用技巧：在游戏进行中，可以按Start暂停游戏，然后按Select即可跳过本关（这样子好容易啊！）某读者

发行部收，邮编：100011。

来自北京市朝阳区的刘星宇：没有人比我更理解雪人了，游戏MM简直比《口袋妖怪》里的闪光精灵还要稀少珍贵，重女轻男无可厚非。雪人君，您辛苦了！
来自东北的雪人：呵呵，啥也不说了，理解万岁啊！

来自贵州省贵阳市的李智超：我写了一部关于推理的搞笑小说《掌机谜》，可以登吗？可以的话是一次全寄过去吗？
来自东北的雪人：如果是与游戏相关的话，那当然可以啊，我们欢迎大家投来自己的原创稿件。

来自天津市的张嘉宇：我觉得如果是期期送光盘的话，还是希望像电软那样把一些编辑部的故事及恶搞放在光盘里。
来自东北的雪人：这个，呵呵，如果有的话，瞧瞧光也无妨啊，嘻嘻！

来自宁省沈阳市和平区的杨东：《钻地先生》是我女友的最爱，整日玩于掌中，俺只有在旁翻着看了N遍的《PG》第一期、第二期——17期，心里想着面包会有的，GBASP也会有的，安慰着自己。
来自东北的雪人：其实能看着自己喜欢的人过快乐的生活才是真的爱她啊，所以杨读者就请忍耐一下吧！或者和她一起来玩，不过，感情第一，比赛第二哦！

来自沈阳市的Yew：各位大人都非常努力，我们都有看到的。继续加油，我们会一直支持的。有什么不爽的事也可以唠叨给我们哦，愿意倾听，愿意分忧。
来自东北的雪人：谢谢读者大人们对我们的关心和支持，我们会继续努力，争取让读者大人们满意、开心。



FINAL FANTASYⅡ——福利奥尼尔
←张旭赠给新疆乌鲁木齐市任月琴



BY 星隐

来自天津市的李一杨：掌机迷有没有独自的网站？
来自河南的Keetyl：掌机迷论坛已经开通了，www.magiczone.cn,点击GAME集中营的图片即可！欢迎大家来访问！

来自黑龙江大庆市的ChinaSniper：第一次看PG，自己的目光转移到GBASP上，我对这些一窍不通，想买真的又怕被骗，PG能不能代买呢？
来自河南的Keetyl：练就一双火眼金睛还要靠多读文章了解行情，16期的暑期购机攻略我想对你帮助就不小。

来自广东省惠州市的胡凌飞：在部队的确能使一个人得到锻炼，使掌机越来越成熟，但两年的生活也千真万确是枯燥的，所以我想通过雪人兄、飞月姐的帮忙，让我有机会能在《PG》上结交更多玩家，要女性玩家哟！这期《PG》是我不请假外出冒着风险才买到的，你看，我对你们就是这么忠诚！
来自四川的娜卡：这期看到不少军人朋友们寄来的回函卡，让我们众小编甚是感动，正是因为有了你们的支持我们才有更多的动力去做好每一期杂志，谢谢你们：）

来自北京市的核桃猪：我是初玩掌机的MM，希望认识一些朋友，我是个穷MM，希望能贴一张邮票就坐在边角栏哦^_^。
来自四川的娜卡：祝贺你一张邮票就实现心愿，下一张邮票说不定就能得到GBA-SP哟。希望大家都不要放过自己手中的回函卡，一切皆有可能哟：）

来自山东省胶南市的孙昊：玩游戏其实就是图个高兴，不管是不是什么大作、经典只要你玩的高兴，那么对你来说它就是个好游戏。
来自河北的阿蛮：这句话说的有道理，游戏是自己玩不用去看别人的评价，一切自己喜欢就好。您写的满篇的"给我SP"俺也看见了，心情可以理解。

《超级躲避球》
隐藏模式：完成CHAMPPIONSHIP模式一次，便会出现SPECIAL模式（再完成游戏一次可使用DREAM TEAM）。某读者


应该就在这里吧！第387号隐藏妖怪。
根据最新的情报上讲，应该是这样……
地元山！
这就是它隐藏的山洞！
这种感觉是……
作者：华尧
神秘妖怪
第387号
没有错，它就是在这里！
呼
从这里就能感受到它强大的"气"了……
感受到又有什么用？
你们是得不到它的！
能得到387号的只有我们火箭队而已！
原来是"喵喵"
如果你们要和火箭队作对的话先过了我"喵喵"这关再说！
没办法！幸好看过口袋的OVA……
钱！
看这个!!
我扔！
啊！
钱哪!!
……
……
原来你们在这里！！
看来只有使用我的得意技了！
威吓!!
啊！
成步堂龙一?!


不会吧，你也是为 387 号妖怪而来的？！


嗯？你的台词好像不是这样的……

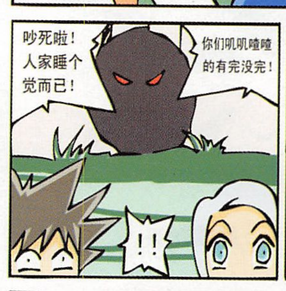

成步堂——


你搞错了啦！苯！


我们的摄影棚在那边啦！
什么！

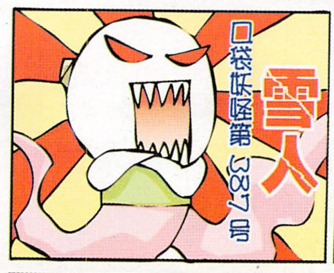

对不起是我们搞错了！
不好意思你们继续啊！
……
……


搞什么！抢我们的格数……
不过那个戴帽子的好眼熟啊……


吵死啦！人家睡个觉而已！
你们叽叽喳喳的有完没完！
!!


太讨厌了！从刚才开始就吵个不停的家伙。
你们吵醒我了！


他觉醒了！
好恐怖的 387 号！！

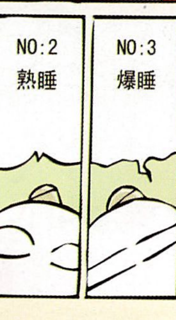

口袋妖怪第 387 号
雪人


事到如今……只有这样了！


古拉顿！海皇牙！


别拿神兽吓唬我！就算神兽也抵不过我的四连技配招！


NO:1
睡觉


NO:2
熟睡
NO:3
爆睡


NO:4
睡死过去


呼……
…呼……
已经睡得起不来了……
这就是它的配招？！
你真的要我扁它么？


灭
还是算了吧！就当我们没来过……
好不容易找到它，真的不用精灵球收起来么？

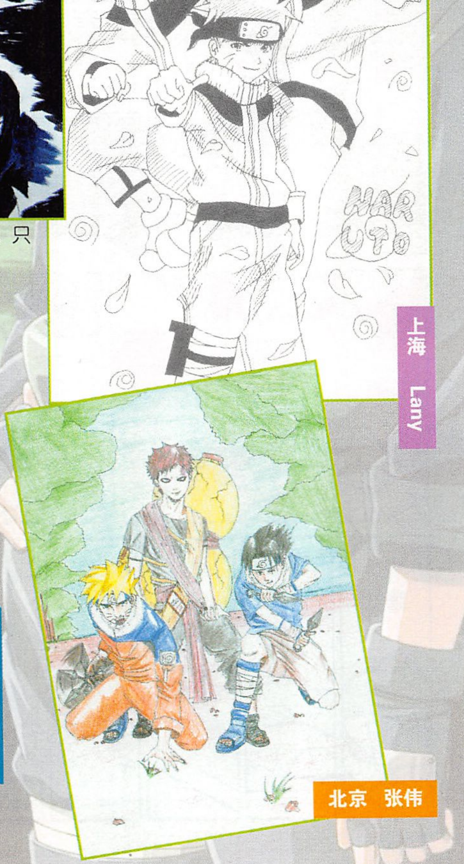


火影忍者



北京 李韩宇

↑超大的画稿，由于无法扫描，只得用相机拍照了！



上海 Lany

北京 张伟



云南保山 周诗皓

↑临摹得非常传神的卡卡西。

口袋妖怪



↑绿宝石还未出，就已经让大家兴奋不已。



↑请作者与本刊联系！

贴图区派奖啦!!

炎炎的夏日暑期已经过去了，不知道这些口袋妖怪们有没有给大家带来一些清凉呢？口袋妖怪成功之处有很多，但最可贵的一点就是虽然口袋妖怪种类这么多，但每个人都会找到自己喜爱的口袋妖怪。不管是用文字还是用画稿，大家尽情地表达自己对她的热爱吧！

值得一提的是，不少玩家不仅画功优秀，创意也是十足。Keetyl自己就在网络上见到不少网友原创的口袋妖怪造型，不少设计都相当令人拍案叫绝！因此，任性贴图区要开设一个活动，那就是——口袋妖怪原创图案征集！只要是口袋妖怪原创画稿，无论是PS处理过，还是完全手绘，甚至是原图片修改都可以。当然，电脑画稿更加欢迎，只需要电邮至：PG@VGAME.CN，注明“任性贴图区”收即可。

凡是参加这次活动的读者朋友，都可以参加抽奖，幸运儿将获取我们赠送的小礼品，嘿嘿。说起来，任性贴图区开设了这么多期，也该回报一下大家了，算是我Keetyl新官上任三把火吧。（众飞月MM粉丝：你算是什么？一起上扁他！Keetyl：！·#$%^@……）

最后，掌机迷改半月刊了，以后这样类似的活动也会越来越多，大家多帮贴图区添砖加瓦啊……

责编：Keetyl

责编/阿蛮
文字整理/窗外不归的云

问答无双

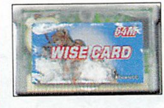


Q 我想买gbaline，他的u盘so good。但问题来了，他的卡带（anyc）做的不好，我是完美主义者，我想另买一张卡带，我看xg2 link ewin都不错，请问line的u盘能否往这3种卡带上烧rom，原来的这3种卡的功能还能不能支持。有没有单卡卖？具体价格是多少？不要说查网站！！我看了，没有啊！（卖女孩的小火柴）



您这不是做梦吗？每一种卡都有自己专门的规格，怎么可以通用呢？如今烧录卡的形势可不比从前，烧录卡之间的竞争相当激烈，他们怎么可能会让别人兼容自己的卡带呢？ANY C只能和ANY U一起用，所以嘛，你就只能用ANY C了，如果您真是完美主义者，恐怕目前倒没有哪种卡适合您，因为每种卡都有它的缺陷，所以嘛……我看您还是别玩烧录卡，玩正版卡得了。

Q 我看了这期的问答无双，我想再说一下，我的那个聪明卡不是图中的样子，是一透明的128M的GBA卡，而且上面是英文的wise card字样，不知和你所说的一样吗？有什么功能（除了能烧游戏）？（xl）



你当初没说清楚，我以为是最原始的聪明卡咧！实际上你不应该叫它“聪明卡”，而是叫它“智慧宝盒卡”，这是新慧福公司推出的一种廉价型产品，当初颇受欢迎，主要是因为它为店家提供了一种营销模式，和EZ等烧录卡销售思路不一样，它强调的是：玩家低价买卡，然后花少量钱到游戏店里烧游戏，这样就解决了部分低龄玩家以及家中没有电脑的玩家后顾之忧，让烧录卡慢慢地普及起来，可以说，国内烧录卡有今天的辉煌，智慧宝盒卡功不可没。至于这个卡的功能，其实和普通的烧录卡一样，在玩游戏的基础上可利用软件实现看图，看电影，看小说等周边功能，不过，像SMS、金手指这些功能它不提供。现在宝盒卡属于淘汰产品，据说厂家马上就要出一种全新的卡……

Q 我想买台二手SP，我是天津市人，帮我估个价，还有就是只有合卡才能一个卡烧N个游戏吗，我看ROMMAN网站，有一款火线烧录器才29元，真的假的，“火线”怎么样？编辑部有人有吗？D卡能改成合卡吗？我看GBALINK网站介绍“128M ZIP II卡带的压缩空间为64M，可压缩64M及以下容量的ROM”能解释一下吗？（天津 杨韵）

GBA SP二手价格在600－700元之间。用D卡改造的烧录卡烧合卡在目前来说还不太现实，火线曾经放出一个ROM，但实际上那是软合卡，而并非其他烧录卡的硬合卡。俗话说得好，便宜没好货，ROMMAN卖的“火线”已经被证实是假冒火线产品，真正的火线应该到www.gbabios.com去买。至于GBALINK，ZIP卡带是他们推出的专业型烧录卡，采用特定技术可以实现ROM压缩的功能，也就是一盘卡能装进比本身容量多上一倍的ROM，像128M卡带可以装进256M ROM，256M的卡带可以装进512M的ROM，可以说这种卡带是比较超值的，这也是GBALINK ZIP最大的卖点之一，目前ZIP卡带已经推出了第二代产品，实现了硬件记忆等功能。



《小甜甜布兰妮舞蹈节拍》通关密码：简单模式：DXTFG；普通模式：JXTFT；困难模式：NXTFH
某读者

Q 我有个小问题想问问您，如图。我的GBASP是否为翻新机？价格为820RMB！接口没有尘土，螺丝除电池外都是Y字(因图片没拍到！)。还有问一下，如果SP的按键没有弹性了(即失灵了)可以修吗？大概多长时间会坏？修要多少钱？最后祝《PG》越做越好！No.16的口袋基地我很喜欢，希望以后能做的更好！ （杨一行）



就从你这张图上看不出端倪，而如果只看这张图以及从你描述的情况看，应该是正品美版机，你不用担心。至于SP的按键，我怀疑是电胶垫有问题。当然也有可能是接触不良，你去游戏店里买一个组装SP外壳，把里面的按键取下来换到自己的机子上，看有没问题。

Q 我用QBoy下载的游戏的扩展名全都是qboy，可是我想用VBA模拟器玩，怎样才能把那些游戏的扩展名转为.gba呢？望云云在百忙之中回答一下，我会非常感谢的。 （scfdw_xc）

由于该软件对ROM进行了加密，所以嘛，你不能转换成*.gba格式。

Q 我上个月购入了灵锐卡，听说一老板那烧一次卡只要5元，我便去问，真是5元！可是好景不长,没过几天他却告诉我说涨价了要8元,我问其原因,为什么,为什么,为什么,他却告知我说他那里是这块地方最便宜的,人人都来他这里，人多了他就涨价。云云你看他多不要脸?（丫丫熊cool）

灵锐卡烧卡的价格都是游戏店BOSS自行制定，如果关系好，他可以不收你的钱，如果关系差呢，收你10块20块都很正常，你如果烧卡次数很多，我建议你去买一根火线烧录卡，那么你就可以自己在家里烧录灵锐卡了。

Q 请问你们那边SP的组装外壳多少钱？小弟这边45左右。还有一共多少颜色？有没限定版的（除红白机和我们的太阳外）？如果要装的话，自己装还是让BOSS装？是不是很麻烦？对了，有没原装的？原装多少？ （海天之域）

45元差不多吧，至于颜色嘛，常见的黑银蓝红都有，限定版也有许多，红白机有好几种，我们的太阳也很常见，最近我又发现了美国版FC限定版SP外壳，当然了，最终幻想战略版外壳是早就有的，不过像口袋妖怪这种限定版我倒是没发现，一般来说都是自己装，让BOSS装的话恐怕是要另加小费哦。原装外壳？我没见过。

Q 我的SP买了快一年了，现在问题就出来了：声音很小，即使开成最大还是很小啊！这是一个月前开始的，我该怎么办？16期有人说电池仓中有个旋钮（我当时想也许这个东西能让声音变大），于是我便拧了它。声音没变大，屏幕颜色和对比度都没有变化。可是当我在玩瓦里奥制造时发现问题了。在玩纸飞机游戏时，发现屏幕在抖动，尤其是窗户抖动的得很厉害。 （张旭）

玩家最好不要自行调节那个旋钮，那个是调整对比度的，你乱来当然要出问题了。至于声音嘛，估计是电阻出了问题，拿去修修就可以了。

Q 1、我的GBA是2001年在香港买的，是第一批的货，质量没有问题，但是我把它加了背光灯，机器拆开过。现在我的GBA的透光板有点松动的迹象，屏幕上全是灰尘。能告诉我怎么样去保养GBA吗？（清除屏幕内的灰尘）？如果需要工具的话，我在什么地方能买到？

2、我现在用GBA主要是看电子书，你觉得买GBA电影卡合算吗？我自己有32M和128M的CF卡了。本来是想买CF TO GBA的，但是这个卡现在没有了后文，让我郁闷了几天。GBA电影卡的耗电怎么样？因为我的GBA加了灯之后，觉得用的时间短了，如果GBA电影卡耗电太大的话就没有什么用了。

3、现在主流的游戏容量是多大？？？128Mb还是256Mb？我现在手里只有一个最开始买的Flash Advance Linker 64M,有很多现在的游戏不能玩了。

4、有没有什么方法能把GBA游戏和电子书同时烧到烧录卡里面吗。 （kun yu）

1、如果不是高手的话，我建议最好还是别去乱动GBA的内部，您花十来块钱去游戏店里给GBA做个清洁不就得了吗？背光板作为非官方装置肯定会有一些负面影响，这个是正常的，所以在安装背光板时一定要小心谨慎啊，如果自己手艺不过关，最好找技术娴熟的师傅给弄。

2、用电影卡看书不是很现实，这个最主要还是看电影。至于CF TO GBA嘛，我用了一下，觉得它还有很多不足，对于CF卡的兼容性不是很好，目前只有SANDISK才能很好地兼容，再就是对于游戏的兼容性也不是很好，电影卡的耗电？一般吧。

3、主流游戏的容量是128M，你还是老的FA 64M？该升级咯。

4、可以啊。烧合卡就行。

《风之克罗诺亚》1、隐藏关卡一：将25关全部通过，不论有多少的梦之碎片也会自动出现。2、隐藏关卡二：在第25关将全部的梦之碎片都收集齐便会自动出现。3、隐藏关卡三：在全部的关卡内把所有的梦之碎片都收集齐便会自动出现。某读者

Q 1、我的SP是今年2月份入手的，最近发现屏幕上有几个小黑点，但必须满足几个条件：A游戏画面全黑时；B关前光灯；C在阳光反射某个方向。这是不是液晶屏有坏点？

2、我的SP正面的LOGO上有贴膜，背面的铭牌除了编号是XU14948*** 0，其余都和《PG》16期第4页上的铭牌一样，电池能玩9-9个半小时（D版卡），这些能看出是否原装机。

3、8月份的一天，在玩SP时电源关机后马上开机，很快像闪电。后来发现在A.B两键中上方重重按下就会出现这种现象，不知对主机，电池会不会有影响。

4、SP电池充电前三次每次充10小时，是放空后充，还是红灯亮后充。如果前期没有这么充，那么以后能否再这样充。（龙）

1、坏了坏了。这算您倒霉了，现在已经9月份，估计去换新的是没戏了。

2、哦？我那张图是用原装GBA SP照的，您玩D版可以达到9个小时，说明这不但是一台原装主机，还拥有一颗强劲的原装电池啊！恭喜恭喜……

3、您的机器虽然贵为原装机，但是世事无常，在您的描述之下，我已经看到了这台机器具有“妈妈咪“的潜质，估计是接触问题，劝您还是早日维修的好。

4、当然是放空了充，也就是：一直玩游戏，玩到自动关机为止。如果前三次没这么充，那以后就没有这种功效了。

Q 最近我的sp上出现了重影，重影到底是怎么一回事，可以消除吗？还有sp是在无尘车间生产的，为什么我的sp屏幕里面会有灰，而且灰现在越来越多了。我同学买机时间跟我买机时间差不多，而他的机子却没有上述状况.还有我想问一下，怎样才能在sp上听mp3呢？（water）



出现重影是因为液晶屏幕有问题，这个没法消除，毕竟任厂出的产品不可能每台都一样嘛。至于灰尘的问题，那是后天造成的，玩的时候小心点就成，其实进了灰也没什么，玩的时候还不一样？我以前有一个SP，进了许多灰，我无视……听MP3？那得用软件，强力推荐YIFEI的GBALPHA WALKMAN。

Q 1、看《PG》4期有SP电池的图，一个蓝的，一个白的，有的说蓝的是亚版，白的是日版，真的吗？(我们这边只有白的)

2、火线GBA Line(还是GBA Link ZIP)哪个能烧D卡,哪个玩"我们的太阳"有时钟设定?价钱呢(只要烧卡器)?

PS:这边银机820，黑机810（我2004.3~4月买的）讲不下去了，后来BOSS说你买时机里带的是组装电池要加10~20才给你原装的白色电池，所以我才去厂家买！（Hers）

1、最常见的蓝色是日版，白色是亚版，不过后来有一些新出厂的原装电池好像颜色很混乱。

2、GBALINE和GBA LINK都可以玩D卡，不过GBALINK对D卡的支持要比GBALINE强。至于时钟？如果你只要烧卡器，不买GBA LINK ZIP2卡，那是没法硬件支持的。

Q 我想问下GBALINK支持WIN XP系统烧卡吗？我以前在WIN 98下烧卡可以，但是最近更换了XP系统但是怎么烧卡都说连接失败，什么方法都试过，那个烧卡线我到购买处试了可以用他的是WIN 98系统，后来我拿回家用X P烧不能，把上网的放火墙全关了也试过不行后来重装WIN 98还是不能，请问什么原因？能解决吗？我已经有3个月没烧卡了。这和XP系统有关系？还是GBALIN的问题？另外问下，PSP在国内会和日本上市时间一样吗？价格一样吗？在武汉是否可以第一时间入手吗？（jick87040995）

你之前可以用，就说明最开始GBALINK是好的，换到XP上不能用，则说明是操作系统的问题，实际上，GBALINK是支持XP的，我就是在XP上用GBALINK，我估计你没有在BIOS里设置ECP，还有就是前面提到的“I/O延迟设置”。应该会的。

Q 1、我的sp上次拆开后(冒着极大的风险)，发现在芯片和一些面积较大的黑色地方，有用铅笔胡乱的写着一些像数字的东西。还有就是在sp上面两个穿绳孔的其中一个里发现一个小毛刺。除这两点外，其余都和上期介绍的原装机一样。请问这两点是否能说明是组装的?我的sp是今年四月份花830在天津买的，由于条件因素,不能发照片给你。意思你听明白了吧?

2、GBA游戏是否有256M的?如果现在没有，以后会出吗?

3、烧录卡会有被js翻新和组装的吗?比如像EZ,XG等一些高端烧录卡。

1、这个问题最开始我也不知道，后来询问一新锐电玩的BOSS朋友才知道，实际上这个用铅笔画的数字是厂家在机身上做的记号，因为GBA SP是在中国大陆生产的，但是销售地点却分成许多个地区，为了便于识别，所以嘛生产的工人就

《究级截拳道》通关密码：第2关：MIMMO；第3关：SWIFT；第4关：FUNNY；第5关：TNUTS；无敌密码：CRAEY
某读者

在机器内部做一些记号，当然，这种记号我们是不懂其含义的……不但GBA有，就连XBOX或者PS2里面都有这种记号，所以读者不必奇怪。至于你发现了一个毛刺，我觉得问题不是很严重，仅仅一个小毛刺说明不了问题。





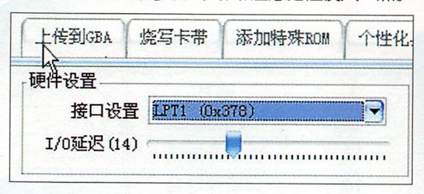
2、现在有啊，比如网球王子就是256M。

3、也存在这种可能，类似的情况以前有发生，不过翻新烧录卡在目前来说比较少见，最主要是假冒，比如现在市面上就有许多的火线烧卡器假冒伪劣产品。

Q **我买了一套GBALINK烧录系统（是用并口的），我已经把BIOS设置里改成了ECP但是我用的时候它说：把BIOS设置改为ECP或重新启动（我试了N次，没用，老板那死BOSS也不懂。我只好去朋友家烧，去了2个朋友家一个朋友家可以，另一个不可以），我想了一下，可以的那朋友家有打印机，难道要装打印机系统？**

（fangyangfan）

GBALINK采用的是打印机接口烧卡，但是并不是说要装什么打印机系统，我看你去设置一下“I/O设置延迟” 才成，多调试几次，注意把值设大一点。



本期包打听

Q1 小弟最近在玩GBA上的FF1－2，感觉确实不错，比FC版好太多了，不过在此有几个问题想请教你一下。我已经拿到了火之水晶了，接下来是要去一个洞里拿浮游石对吧？不过在这我怎么找不到那个洞啊？不是说拿了火之水晶后坐小舟向北走吗？为什么我向那个方向走老找不到啊？只找到了风之洞，水之洞啊？小弟实在不知道到底在哪里？应该是从哪开始向北走啊？谢谢赐教啊！（xupeng－9）

Q2 我玩光明之魂2遇上些问题了请帮帮我好吗？掌机迷4上说浮游石板要炸栏杆几次才能炸到，但我炸了N次也炸不了(我是带了那个扔道具加远的戒子的)，到底那些有栏杆里面的石板怎么炸啊？在那个道具店里有一层的一个妖怪也是在4个栏杆里缩来缩去，也是被栏杆顶着炸不了，我真不知道这些有栏杆围着的东西怎么炸啊，请速回。（oggy8512）

Q3 火影忍者一最强忍者大集结中28、29号人物如何出现啊（就是3代目后面那两个），2周目也不见有，我查了很多网站，上了很多论坛没有回音，望云云帮忙！（Max Payne）

玩家答疑

A1 我来回答VOL16 Q1玩家的问题，以前我也有玩过塞尔达所以记得很深，三角形的宝石其实在LV4迷宫路口的湖里就可以，当进入LV4时认真观察就会发现湖面有一块地方没有结冰，三角宝石就在湖底。（cthdsg）

A2 我来回答第16期的读者的问题，叶绿中那个房子是天洞穴，进去后按顺时针的顺序走即可；水浒神兽中要先拿到鱼竿和鱼饵，然后利用渡海技能踏上大海，去一个小岸上，钓出后并打败它，之后选放走它，它便会给你内丹。（长春/李天浩）

A3 上期问题：Q2：这位读者描述得不太清楚啊，建议看看《PG》VOL.10的攻略。Q5：太师球在海洋团的基地里，要注意一定要在通关前拿，因为通关后就进不了海洋团的基地了。Q6：性格值是对精灵的各项能力（除HP）及选美人气进行修正的数值，具体请看《PG》VOL.8的口袋百问。（yqgs7262）

本栏目专用信箱：pg@vgame.cn

《奇奇世界A》选关秘技：在标题画面输入：上、A、左、B、下、L、右、R即可选关啦！进入游戏“里关”：在标题画面输入：上、下、右、左、左、右、下、上即可进入。帕尔玛攻略小组

VOL.15





封神榜

责编/阿蛮
文字整理/窗外不归的云

封神五大强人榜

期数	挑战游戏	记录	保持者
3	晓月	BOSS RUSH 1分19秒	广东湛江gfg
5	马里奥A2	通关7分31秒	上海CAB
12	俄罗斯方块	199900	梁明的母亲
14	口袋弹珠台	508亿	左丰芹
18	马里奥赛车	彩虹赛道全程45.61秒、单圈14秒 85	香蕉超人

以上游戏封神记录欢迎大家挑战



本期注目：

1、达人C.A.B挑战SONIC A3全BOSS无伤害通过
2、《火影忍者 最强忍者大集结2》终极连弹研究
3、洛克人zero3 MINI 游戏《zero》之封神挑战
4、高达SEED、MK赛车、贪食蛇等游戏读者投稿大集合

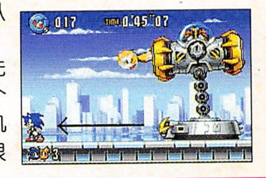


1 挑战SONIC A3全BOSS无伤害通过

挑战/讲解：来自上海的C.A.B. 影像详见17期《掌机迷》光盘

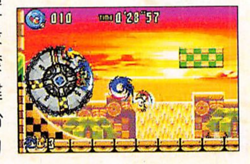
暑假真是玩游戏的大好时间啊，最近SQUARE的最终幻想X，给我的感觉真是太棒了！不过几天玩下来还是感到RPG没有ACT那么地刺激、有劲，于是就拿来了SONIC A3这款SEGA公司的动作游戏代表作玩了起来，没想到自己竟然对其中的BOSS战感兴趣了，突发奇想就试了一下全BOSS的无伤害过关，这不，挑战成功了－_－！……

要挑战这个游戏的全BOSS战，首先偶把游戏通关了一次（上次写攻略的那个记录竟然被我自己删了……汗），感觉此游戏还是非常容易上手的，那么下面就从第一关开始说吧：



区域一：首先要解决掉那个BOSS的助手，机器人的攻击方式很弱，只会左右移动（汗），每次移动到版边时顶它一下即可，一共4次即可通过来到BOSS处，BOS就是个大锤子，只要玩家每次都待在锤子的边缘，使用定点冲刺即可避开BOSS的大棰，然后就是反击的时刻了，如果方向不对可以在下一次攻击到它。

区域二：又是熟悉的MD上的音乐，本关BOSS战的难度较高，难点在于BOSS是在圆形区域内以滚动方式移动的，所以要攻击到BOSS的驾驶室必须果断、精确地顶到它才行，每次攻击前都要算好BOSS移动位置和距离，尤其是最后几次，BOSS的滚动速度比较快，建议使用中央的浮台来暂时避开BOSS的



我入手了一台SP，红色的，日版的，我打开电池盖，电池是原装的，屏幕与屏罩之间没有灰尘，充电器也是Z版的，但是其说明书上没有批号，请问我是不是买到翻新的啦！另外，我还想邮购一个GBA的照相周边，请明示我大概的价格，小弟在这里谢谢了！河南郑州 黑土弟

某些动作，这样也能够看清整个版面。

区域三：水关的BOSS最简单不过了！每次BOSS在下落前都会停顿一会儿，这也是玩家做好准备的时间，如果BOSS的脚合拢，此时之后利用定点加速离开，其它时候每次BOSS落地之后都能攻击到它两下,总之是难度最低的一关了。

区域四：盒子前的驾驶室是本关BOSS致命弱点，建议大家时时刻刻都在BOSS的面前（越靠近越好）展开战斗，BOSS的盒子顶部一共会放出3样东西，1是导弹，每次发射后在固定的时间内就会落下，看准箭头算好时间差利用定点加速从边缘向BOSS那边飞奔过去即可避开，不难的说。2是大铁球的锤砸攻击，只要待在BOSS驾驶室旁边即可避开，在铁球回收的过程中利用跳跃到另一边即可避开。3是干扰玩家的机器木偶，会以3个一组的形式时不时地从顶部弹射出来，利用跳跃技巧便可解决掉。最后把BOSS推下悬崖就可以过关了。

区域五：这关BOSS会驾驶不断上升的机械向上攀，每隔一定时间就会发射一次链球攻击，难点在于算好时间差避开链球的同时不要慌张，继续一个一个地踩着浮台向上跳就行了，BOSS被打中7、8次就OVER了。注意：浮台只能站一次，不论站多久浮台都不会落下去，玩家一旦离开了浮台便会坠落。

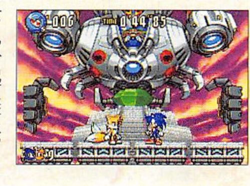
区域六：这关BOSS使用的机器非常庞大。玩家只有半个版面的空间来躲避BOSS不断发射出的球体，值得注意的是球会反弹，而且SONIC只有在跳跃状态下才能够避开球的撞击，不论是黄球还是篮球，都带有攻击性质，BOSS是害怕黄球的，只要将篮球顶成黄球即可，但球的反弹方向也会因SONIC的顶的角度而发生变化。BOSS受伤的次数越多，发球的频率也越快，记得要不时的跳跃才行啊！





区域七：合体后的BOSS并不厉害，BOSS的攻击方式只有撞击，只要在它撞击前跳起即可避开。BOSS本体也是有攻击性质的，开始时它的速度很慢，只要玩家能够准确地顶到机器人的那一端就能对它产生伤害，不过BOSS每次受伤后都可能会翻身一次，到了4次受伤后还会发疯一般地左右旋转来回移动，此时利用跳跃正好能够越过BOSS本体，如果是其最后一次发疯似地移动，建议干脆在边缘跳起，这样下落前BOSS也就离开了，绝对不会触碰到玩家的。

最终区域BOSS：难度不高，但BOSS的花招繁多，具体攻击方式在偶以前的攻略上写过了，这里就提醒大家，在放出3个球的招式时不要急着跳上球，那样很容易受伤，而其它方面如双手砸地的话只要在中间等待即可（万一双手都从正中央落下也不会伤害到玩家的，那时只要跳起后来到版边即可避开）。总之这个老BOSS不太狡猾，相对容易。



好了，这些就是偶的心得了，不过个人感觉SONIC A3的难度还不是很高，不过SONIC这个游戏整体不够细腻，不如MARIO那样动作细腻，有时明明碰了BOSS的驾驶室也会判定为我方受伤，汗，SEGA的SONIC就是这样－_－！

云云乱批

假期确实是玩游戏的大好时光，这个暑假云云通了不少的游戏，8月底又拿到了《MARIO弹珠台》，真是爽到了家。SONIC A3和前两代不同，加入了协作的概念，使得游戏在有趣的同时又考验了玩家的操作感，不能像A1和A2那样随心所欲地飞驰了，就像是BOSS战，就会有许多新的困难产生。还是那句老话，多花点时间掌握BOSS的弱点，也许要比埋头乱来要顺利得多，这种打法可以引申到其他的许多游戏，俗话说得好："磨刀不误砍柴功"，心急的话，是走不了多远的，C.A.B同学已经多次在封神榜里给大家强调这一点，当然，这是其以数万次攻关为基础得到的经验，这之中自然包含了无数次被BOSS狂K了。您还真别说，C.A.B是典型的上海人，心肠挺热……听说他马上就要实习找工作了，和他打了这么久的交道，无论是杂志上还是私下，都成为至好的朋友，在此祝他求职之路一帆风顺，阿门！

2《火影忍者 最强忍者大集结2》终极连弹研究

挑战/讲解：Happywinds

影像详见本期《掌机迷》光盘

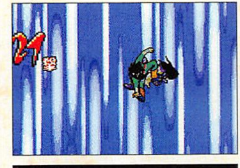






看过漫画的人都知道连弹是什么意思，实际上就是我们通俗说的连击。《火影2》里连弹的设定有些特别，只要敌人和自己都未倒地（包括死亡），然后自己没有进行跑和闪躲的动作，在很长的时间内可以一直计算下去，即使中间有被打断也可以。因此，掌握好节奏就可以在BOSS战中轻松打出99连弹（最大）（收录在‘99连弹’中），当然这属于初级的。必杀技也是连弹的重要部分，如小樱的“唤出内心”在15秒内普通攻击变为“狂暴拳”（每次26-27击），因此技术好可以打出52-54击，而在打我爱罗的绝对防御时可以一次打出99连弹(收录在‘疯狂连弹’中)，这属于无聊者使用（你打99多拳都没死，人家佐助一个‘雷切’就搞定了）。重点就在这，那就是卷轴，除了以火影身份打出的二周目新增的猿飞卷轴外（这个太变态了，大蛇丸被秒），其他的就属卡卡西卷轴是最强的，而油女乃志卷轴是连弹最多的（8击），而且卡卡西的比较特别，只要没敌人倒地和闪躲就可以发动成功，油女的则一定要敌人站在地上才行，而卷轴打中人后，只要没死（那只有BOSS），就会浮空，这时就是接必杀技形成高级连弹的最好时机（见‘基本连弹’）。不过我们讲的是终极连弹，因为卡卡西的特别，所以放了一个卷轴后，浮空时再放卡卡西，此时卡卡西就会用“雷切”打“浮尸”，不过只能接一次，于是这就形成我所说的终极连弹了。

先介绍一下主角必杀的特点吧：鸣人--色诱术属于搞笑的，不列入研究；鸣人连弹，5击，敌人必须站在地上且要在鸣人面前比较近的地方，↓↓+B释放，攻击力很强；通灵术，0击，全屏伤害敌人不能是倒的状态，↓↑+B释放，攻击力弱。因为↓+B是没有的，因此要先按↓↓再按B（按B时，要‘浮尸’恰好可以用拳打到，这是基本要领），这样就可以将敌人打得站在地上，于是就可以接鸣人连弹（收录在‘鸣人连弹’中），而↑+B是打浮空的，这样也必须晚一点按B，将敌人打正，蛤蟆老大文太就可以震到人了（收录在‘蛤蟆文太连弹’中）。佐助--写轮眼是有限定时间，在15秒内不能使用其他必杀和使用卷轴，换人后立即消失，不研究；雷切，1击，敌人必须站在地上，↓↓+B释放，攻击力很强；狮子连弹，5击，敌人只要没倒地和闪躲就行，↑↑+B释放，攻击力较强。雷切的方法和鸣人连弹一样（收录在‘雷切连弹’），狮子连弹可以有两种，因为最后可以↑+B同时放，这样可以将敌人打得很高，在屏幕边缘，而且打完后佐助将会和敌人同时落地，观赏性不错，推荐!!当然，打得站在地上一样可以（收录在‘狮子连弹连弹’）。小樱--集中和唤出内心与写轮眼一样；狂暴拳，26-27击，敌人必须在面前，↓↓+B释放，攻击力中。狂暴拳和鸣人连弹一样，不过由于狂暴拳最后可以再次将敌人浮空，因此还可以接一次（注：这和上文说的不同，完全是高手和菜鸟的区别）（收录在‘樱内心连弹’）。小李--拖护脚和写轮眼一样；表莲华，2击，里莲华，18击，都和狮子连弹发动一样，表是↓↓+B，攻击力很强，里是↓↑+B，攻击力巨强。表莲华和鸣人连弹一样，里莲华和狮子连弹一样（各收录在‘表莲华连弹’和‘里莲华连弹’里）。





最后我分析一下一些连弹不错的方案：小樱：鹿丸影子术>普通连弹*2（10击）>一拳+狂暴拳（38击）>一拳+两三个第一拳（起固定作用）（42击）>狂暴拳（69击）>卡卡西（70击）>一拳+随意几拳+狂暴拳（99击UP），这套连弹难度很大，最好在模拟器上使用（即时存读档），推荐以第一次遇药师兜为靶子，因为到后面都喜欢防，因此不好连。小李：卡卡西>卡卡西>浮空拳+里莲华，这个比较简单，而且很实用，且为全游戏最强连弹，可以秒杀大蛇丸（收录在‘最强连弹’）。佐助：卡卡西>卡卡西>一拳+卡卡西>一拳+雷切，这个也比较简单，不过只有在第五话中有用，因为这是唯一可以有三个卡卡西卷轴的地方，不过非常华丽（卡卡西不是一天只能使用四次雷切吗？我在半分钟左右的时间就用四次，哈哈），攻击力也不弱，同样秒大蛇丸（收录在‘四雷切’）。

有几个问题想请教：1、现在一套GBA-link烧录卡市价一般是多少？2、怎样才能邮购到1—7期《掌机迷》呀？可一个电话打过去没人接呀，是否周六、周日休息？江西南昌　杨轶钒

这些都是我自己在游戏中所领悟到的，希望大家能在游戏中分享，我虽然不能算是游戏达人，但确算忠实爱好者之一了，希望大家能和我多交流，我的QQ：276110016。还有，这个游戏因为释放必杀技要消耗体力，所以说我认为要无伤害无损血以火影通关应该不可能，如果真有此人的话，我只能用佩服来形容了。

希望我能够封神，顺便为动漫游戏做一下小小的宣传，第一次写稿，有什么不对的地方望云云大哥见谅。我还想说的就是，我们不能只让游戏来取悦我们，而要自己从游戏中发现一些新的事物。最后祝《掌机迷》越办越好！！

云云乱批　像这位来封的《火影忍者》，算是不被大家所重视的游戏（相比于其他封神的游戏而言），然而作为一个火影爱好者，他却能够发现其独特之处,挖掘出其闪光之点，并配合封神的主旨，用“连弹”来征服众读者的心，如他所言：“我们不能只让游戏来取悦我们，而要自己从游戏中发现一些新的事物”。



洛克人zero3 MINI 游戏<zero>的封神挑战



挑战/讲解：河南省开封市饶飞翔

经过半个小时左右的努力拼搏杀敌数为"1538"的新纪录终于出锅(嗯,小强级别的)，下面是一点心得(体会)。



首先要读一读伟大毛主席的《论持久战》,做好长久的作战准备(玩游戏的+打麻将的+学生这三类人坐得最稳--据我所知)然后,请务必在开始前擦好手上的汗.然后开始。

有两种蜜蜂,蓝+褐黄,蓝的一下一搞定,对我们没有任何威胁,但决不可以掉以轻心,表面上最弱的生命力一定顽强,从两种蜜蜂的数量比来看可以清楚的知道这一点。褐黄的两下,把握好时机再攻击,否则废除机会是一定的事。

这游戏其实没有什么难度,主要看的是反应能力,由于黄蜂的存在,一定要集中精神(好处是可以提高成功率+忘记几乎抽筋的手指),蓝峰在马上就要进入拐的攻击范围时发拐,一定要一下一个,按过b后立刻换方向,这很重要,可以让大家有更多的时间考虑对付黄蜂方法.黄蜂来时,两下一定要按的紧凑,没有0.1秒可以浪费的。

这里提供一些加强方法(自我升级):方向的训练可以试一试<特训>就是满天子弹的那个,撑过25秒就算良好了.而按键的速度可以试一试<瓦里奥制造>中的小游戏［以上两条非广告］。尽量把所有游戏玩上几十遍,效果空前的好。

另外,对上次的MK中的"伪惯性做一下修正,并不一定要爆蘑菇的,但是前提是车速必须要达到或接近普通速度的最大值才会明显出现。

云云乱批　这是饶飞翔同学继上次投稿MK赛车以后的再次封神挑战书，本次他挑战的是杀敌数最高，纪录为"1538"，时间为“半小时左右”。我相信你是最有耐心的人，注意力嘛，还是看黄蜂了，走哪打哪，高分是在黄蜂和蓝蜂的毒针里拼来的，您反应力强，我建议你可以试试WARIO制造的跳绳，这个MINI游戏直到这期都没人来找我封神，看来现在是要抱憾终身了…………



玩家投稿大杂烩



—— 海贼棒球分差最高分达成 ——

挑战/讲解：朱澄清

我的《海贼王：棒球进行曲》分差最高记录在一星期前创造的，那时只有这个游戏提得起我兴趣,在无意间中我大胜了一场比赛，比分为41：2。不知能否成为纪录?

游戏心得：我的这个分差记录是在玩《故事模式》中创造的。本方队伍是小丑海盗团，对手是阿拉巴斯塔。因为小丑团中大都是力量型选手，而阿拉巴斯塔中投手太弱，再加上一点

点运气，就创造出这个分差。不过，我要指出两点：



1、在《功能选项》中防守和跑垒我用的都是自动，虽然这样进攻和防守都会出现Bug，比如说，进攻时明明球已经到垒上，进攻队员也会跑过去出局。防守时球朝左边飞出时，明明能接住的球却放过……等等。如果改为手动，就能消除一些Bug，比赛就能轻松取胜，但我觉得这样没意义。为了公平比赛，对于那些Bug我只能听之任之了。如果改为手动，否则我的这个比分差就……

2、我从来不用“爆发”和“必中”，因为用这两样就很难打出本垒打，也就难得分，而且耗体力多。

要想打出悬殊的比分我认为有两点：

1、掌握打本垒打的诀窍。这个诀窍只能靠感觉，在迷你游戏中可以好好练一练。如果真的要说的话，我只有说等球靠近了再打。另外，打击队员站的位置一定要适中。只要碰到球速慢的好球，就很容易打出本垒打。随着对方体力下降，球速肯定会降慢，一定要把握机会哟……

2、投球。因为防守为自动，所以专心投球吧。我喜欢用力量型选手做投手，因为球速快！如果把球投向靠近击球手的地方，对方就很容易打出高飞球，很容易被接杀。即使有时是坏球或者是死球也无所谓，因为对手只要打到这样的球，基本上就高飞了……虽说使对方三掷也可以，但很耗费投手体力，坚持不了一场比赛，队伍中哪有这么多好的投手？如果用上述的方法，坚持一场比赛没问题。要说缺点，只有对方几次将球击到左方时，只要对方的速度快，就可以上垒或得分。我所失得那两分就是这样丢的，汗……如果大家有更好的投球方法，即不失分又更少耗体力，那就用自己的方法吧。

—— 胜利十一人开场最速射门 ——

挑战/讲解：林文

你好！想问我玩GBA的胜利11人一次最快进球时间能不能上封神榜呢？昨晚上我玩ＳＰ时，我是中国对韩国，一开场我就连续用二过一战术推进到前场，然后一推射，进了，时间是1.26。我选的是10分制的。当时就光兴奋，到后来才想到用手机记录，最后用手机拍了结束画面有显示进球时间的，不过电脑已经换算成90分钟的了。你看这个记录还行吗？



—— 高达SEED2秒解决BOSS ——

挑战/讲解：windy2120823

小弟是首次向你写信。我是PG的忠实读者，我非常PG的封神榜栏目，但由于自己水平有限，只能对榜上的那些高手望洋兴叹。但我最近玩了<<高达SEED>>后，认为自己的成绩还过得去，不知能否上榜。一个记录是NORMAL难度下的全S级纪录，另一个为2秒内解决最终BOSS。希望云云能够让我上榜一次。OK，言归正传，就让我来叙述一下怎样达到此记录。

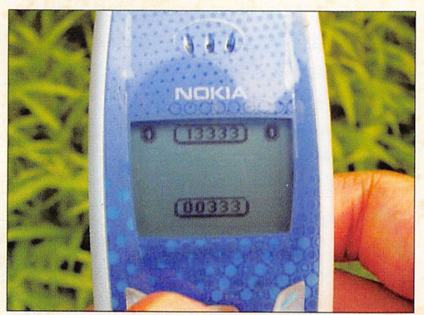
我的全S级纪录全是在未爆SEED能力下产生的(出最终关)，平均每关时间1分钟以内，基本上无伤害。本人认为NORMAL难度的全S级评价并不难，关键在于两手的配合，以及你对各机体的性能的了解，还有援护机的选择。本人认为前期的空战强袭高达最为好用，其机动值高，武器威力较高，耗EN少，最适宜格斗战。后期的自由高达，虽然武器耗EN 较多，但EN能够自动回复，完全无EN补给的后顾之忧。在武器选择上，我常用的是光束枪，光束剑偶尔使用。我还发现在前期的时候，对杂兵一枪加一剑便能命使他挂，这就加快了通关的速度。这也是我能在最短时间内消灭最多敌人的原因。而且大家还要善加利用加速(R键)，这样就能加快与敌人的接触，有助于快速消灭敌人。但不能滥用，因为加速是有时间限制的，超过了时间，就会因为燃料不足而无法使用加速，这点需注意。而且大家还要勇敢一点，就是冲到BOSS面前进行强攻，一阵猛攻之后BOSS也去了，根本不用担心他会反击。在最终关时，首先向上冲，用光速枪射击BOSS一次，发生剧情后，迅速按SELECT键爆SEED，用流星系统向上扫射，"轰"的一声，BOSS不甘心地死去。当然，除此之外，大家还要多打出S级评价，这样基拉的作战报告书上的能力值才高，这样你的命中率和伤害才高。否则你就是爆SEED也一样打不中。大家也可尝试不爆SEED来过最终关，我的成绩是13

秒。欢迎大家来挑战。怎么样?够上榜吧!

—— 女读者创造贪食蛇2新纪录 ——

挑战/讲解：谢月霞

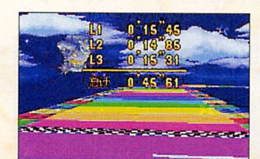
我是一掌机迷忠实读者，从第一期开始每本都有买哦！看了第15期上那个SNAKE2的记录，我也想来试试看，我在我的NOKIA3610上玩出了13333分哦，厉害吧……他的最高纪录才7000多分哦……我家没电脑，只好叫朋友用数码相机照了发给我，我再在网吧里转发给你，不知道能不能封神呢?还有，我是一个女玩家哦，GBAsp刚刚卖掉，为了存钱买NDS啦，嘻嘻……ps：我很喜欢你在掌机迷上作的几个栏目，继续加油哦。



—— MK彩虹道新打法新纪录 ——

挑战/讲解：香蕉超人

封神榜的各位达人们：上期看到有人跑出46：00和14：97并写出1月无人能破。经研究后我发现了一种新跑法（与孙前辈不同），这种跑法仍在实验阶段，但如果跑好速度可达到40秒左右，偶的成绩为45：61和14：85（一蘑菇）。



—— MK彩虹赛道单圈纪录 ——

挑战/讲解：xrcflyz





这么热的天，让云兄跑来跑去的转换文件实在是对不住啊。这次的用你说的格式寄上，对于云兄的点评，我看了很有满足感，虽说玩了将近12年的游戏，但取得这样的成绩还是第一次。对于游戏，只要是我喜欢的，力求达到完美，管别人知不知道呢!!一把手不敢当，学业繁忙，现在高二前的暑假有时间了才能对<迷>贡献更多的力量（我们学校竟然还开了为期一个月的暑期全天补课班，有力量的话向社会媒体披露一下）……总之，我会一直支持你们的。

另外，我上次的稿件并没有用太多的英文符号(十几个吧)我想是转换时出了问题，我的mk彩虹单圈比穆同学快，若并没有在文件中看到截图的话，我把它就放在本邮件的附件里。"两天后"……重温了Vol。4，发现了错误，孙前辈单圈也是14。**秒，好好研究之后，总结了一点手感，单圈又快了半秒多(附件里的"新纪录")，再一次送上，没什么新的东西，所以再封神有点骗字之嫌，总之就是这样。如果有用的话就再送上心得，过了s(一开始的)形弯道之后，爆一蘑菇，之后老地方爆蘑菇，(用单圈最快的路线)，在跳起之后别落地，用双擦边(单圈最快的路线)直接跳到4个加速版的路，踩加速版，之后跑法不变。

阿蛮语：

随着杂志的半月化，封神榜也做了相应的调整，有更多的空间给大家展示自己的才能，希望大家以后能够踊跃投出您的新成绩参与我们的栏目。为了配合文字和光盘的影像制作，现对投稿要求做了如下调整：

1、对于文字稿件，为了防止作弊行为的发生，稿件要附带有封神记录显示的图片或者照片。

2、对于有影像的封神，对于每段录像一定要有单独的文字说明。

3、为了应付更多读者的电子邮件，电子邮箱也更换了更大的空间，以后地址将变为：pg@vgame.cn



掌上格斗英雄

文/GUGU
编/Keetyl

一提到格斗游戏（以下简称为FTG），大家马上就会想到街机；而一提到街机，必将会与“热血”这样的字样挂钩。FTG在它的诞生初期时虽然仍然还停留在传统的人机对战的思路上,但是随着“人与人之间对抗”理念的强化。这个本来名不见经传的游戏类型在很短的时间内就被广大玩家所认可。强调玩家之间的对抗使得以青年男子为广大消费群体的游戏业进入了一个火爆的FTG时代。今天我们虽然谈的是掌机上的格斗游戏，但是在这之前不妨先从整体上聊侃一下格斗游戏。

业界上真正可以被称为FTG的第一款游戏，我想广大的中国玩家一定不会陌生。那就是街头霸王2（以下简称为SF）。在90年代初期，中国街机业最繁荣的那段时间。几乎在任何一个街机厅中都可以找到这个游戏的身影。而当年的火爆程度也只有日后在国内红得发紫的格斗之王（以下简称为KOF）系列才能与其相提并论。在游戏大国日本也同样刮起了一股SF以及格斗游戏的旋风。为什么人们会在如此短的时间内接受一个全新的游戏类型呢？答案很简单，在当时，无论是家用机还是街机都还停留在人机对战上。玩家之间虽然可以共同游戏，但是也仅限于合作上。虽然多了份温馨和亲情，但是却少了份热血与对抗。这样多少都会影响玩家多次游戏的兴趣。尤其是在以复数游戏为主的街机上，普通的动作游戏和射击游戏显然不能满足所有玩家的口味。而FTG类型游戏的出现正是非常好的弥补了这个业界的空白档。从初露端倪的SF1代，到后来逐渐成熟的各个版本的SF2代。以及其后推出的与正篇写实风格相迥异的SFZERO系列。CAPCOM的SF系列自诞生以来一直都是FTG市场的主导。直到当时的另一大2D格斗厂商SNK的崛起，依靠KOF强烈的个性风格以及逐渐完善的系统开始向这个曾经绝对的龙头老大发起了巨大的挑战。虽然在日本本土KOF系列并没有对SF系列构成绝对性的威胁。但是鉴于国内的一些特殊原因，SF2X等一批后续的经典作品因为CPS2基板的破解困难而使得能够在国内的街机厅体会到这几款经典作品的人可谓是凤毛麟角。另一方面搭载于廉价而且相对古老的MVS基板的KOF却随着日趋成熟的盗版技术而在国内火爆起来。90年代中期以后，国内的街机发生了重大的逆转，清一色的SNK的对战游戏取代了一成不变的SF2，成为国内街机市场的绝对主流。即使SNK的试验性作品侍魂也凭借其独创的刀剑格斗和超强的个性化风格吸引了一大批死忠玩家。而2代霸王丸地狱变的经典地位即使是现在来看也绝对雷打不动的。虽然之后的续作因为风格上的巨大



小弟近日发现一些问题，望赐教！1、GBA在开机状态下放置不按任何键则一会就无画面了。2、关于SP我一直不很感兴趣，因为手感太差了，玩一会手指便极痛，但又因为背光让我难以割舍，现在购入多少钱合适？原装的！ 河南洛阳　Wny



变化而使作品变得褒贬不一。但是可以肯定当时SNK对战类游戏在国内的受欢迎程度。想想前不久在日本举行的“斗剧2”比赛中，日本官方分给中国KOF2003和侍魂零各一张入场券，也算是给予国内SNK游戏玩家水平的一种肯定吧。

亦悲亦喜，无论如何街机以及家用机的历史上都出现了多款可谓是名垂千古的FTG游戏。但是在机能相对贫瘠的掌机市场，FTG似乎更像是一个无法实现的玩笑。早期掌机机能甚至是键位的限制，使得对这方面要求稍显苛刻的FTG游戏很难再现到掌机的屏幕上。因为一款优秀的FTG作品首先就需要一个尽量高的平衡度。而平衡度又体现在相当多的方面。这其中画面上的表现尤为重要，如果玩家不能够通过画面上的反应得到相应的提示，就无法了解自己当时所处的环境。而掌机上的格斗游戏多半在帧数上就无法达到这个底限。无法保证足够的流畅度，就无法严谨地体现出人物动作后的有利以及不利，使得人物之间招式判定模糊，打斗的节奏过快等等。这基本上是GB/GBC时期掌机上FTG的通病。再加上当时GB上只有两个操作键，这使得操作感上又要大打折扣。虽然当初聪明的厂商多半利用按键时间的长短来区别攻击的轻中重，以此来解决这个棘手的问题。但是习惯于街机上多键的玩家实在很难适应过来，更何况这样的设计也大大的增加了玩家失误的几率。主观上存在的不确定因素是不应该出现在以高强度对抗和心里战为主的FTG游戏中。这也从某个角度说明早期掌机上的格斗游戏市场还处于一个试验期。当时的掌机上的FTG作品极少有原创，基本都是从当时的热门街机游戏上移植过来的。而这些作品其中大部分又是空有其名。虽然有一个大牌游戏的外壳，但是大部分都是内容惨不忍睹，食之无味的鸡肋。而所谓的移植度更是无从谈起。即便如此在GB时期仍然出现了数款为国内掌机玩家所津津乐道的作品。也算是GB时期的FTG市场上少有的几个亮点。这其中尤其以由SNK授权TAKARA负责开发的“热斗”系列最为优秀。热斗KOF的出现正处于国内KOF普及时期。而能够在掌机玩到街机上的同名游戏又是当时很多玩家的梦想。在这样一种特殊的条件下，热斗KOF系列也在国内着实的火了一把。平心而论，热斗KOF与街机版的原作相比仍然有着非常大的差距。碍于储存媒介容量的限制，KOF本来可供选择角色数量众多的特点也无法得到保留。只好从每个队伍中挑选一些人气比较高的角色来进行重新搭配。TAKARA非常聪明的并没有照搬游戏街机版上的套路，在保持了组队，连续技等KOF的基本要素后，进行了大刀阔斧的修改，大部分角色的招式判定都经过了调整，也因此诞生了许多只属于本系列才有的连续技。因为无法在细微的攻守平衡的达到一个令人满意的高度，索性就降低了游戏的平衡度，将游戏的重心转向到爽快感上来。玩家可以在不断游戏的过程中寻找到新的东西，经常会发出“哇，这也能连上啊？！”类似的感叹。热斗KOF系列其实有着非常多可挖掘的东西，虽然这其中BUG也占了相当大的比重……但是仍然有数量众多的KOF玩家因此而喜欢上了这个本来不算是“嫡系”的系列。从某种意义上讲这也算是掌机FTG历史上的一个奇迹了。

老任在掌机市场上的垄断依靠着GB/GBC爆发性的人气维持多年，但是“不思进取”的机能却严重影响了掌机上FTG游戏的发展。直到WS和NGP这两款16位掌机的诞生，才为掌机上FTG游戏提供更多更优秀的制作平台，尤其SNK本来就是一个2DFTG游戏的制作名厂。虽然当时SNK介入掌机市场的愚昧举动被众多玩家看作是自杀性的行为。但是不能否认也正因为如此，我们才能够在第一次在掌机上玩到正宗的KOF，还有后来出现的那个传奇般的



阿蛮：这个问题先怀疑是不是D卡的问题，如果不是就是机器的问题了；目前SP都下调价钱了，以后会在660元左右比较合适，如果不放心可以等待神游的SP。



SNK VS CAPCOM……这里我并不想讨论NGP/NGPC上的软件数量是多么的稀少和单调，更不想去指责这款掌机市场定位的偏差和受众群体的单一。如果你是一个SNK或者KOF的FANS，那么你就完全没有拒绝购买这部掌机的理由。NGP/NGPC版的KOF虽然人物已经是完全的Q版化，但因为是出自游戏的原班制作人马，人物招式和判定得以最大限度的还原。大幅度强化的机能使得游戏在流畅度上已经接近了街机版本。厂商很聪明地做到扬长避短。尽量发挥了掌机上的优势。可爱的造型也讨好了相当一部分的女性玩家。而专门将控制器制作成小的摇杆更是便于游戏的操作。只是两个键位的设计多少为这样一款制作完美的作品带来小小的遗憾。仍然是利用按键时间来区分强弱攻击的判定也为游戏的操作感打了不小的折扣。直到现在笔者也想不通，当时的NGP/NGPC为什么不设计成四键位，哪怕是加上一对L，R键。可怜它的街机版游戏大多是四键位的设计。结果造成因为键位不足而使许多游戏在移植上捉襟见肘。这种硬件设计上致命的失误也为NGP/NGPC后来的失败带来了些许征兆吧。

SNK与CAPCOM间的握手可以说是让当时的玩家与媒体跌碎了眼镜。两大2DFTG名厂的合作可以孕育出一个怎样的奇迹呢？我想这应该是大部分FTG玩家都非常期待的作品。只不过当时的SNK根本无法与CAPCOM相提并论。且不论在2DFTG这个领域它能占到多少便宜。就CAPCOM当时家用机上软件的收益就是SNK所远远无法企及的。所谓的合作倒不如说是SNK的妥协。否则也不能最后达成家用机版的CAPCOM VS SNK由CAPCOM开发，而掌机版的SNK VS CAPCOM由SNK开发这样的不平等约定。虽然后来SNK在它自己的基板上也开发了SNK VS CAPCOM的街机版。但是与成熟的CVS2相比，马上就显示出其稚嫩和无助。没有技术力支持的SNK，没有足够广阔的软件类型发展。只能守着落后的基板和越来越少的FANS，SNK的坠落根本就是早晚的事情。当然，这些都是后话了。我们再回来看NGPC上的SVC千年之战。利用KOF的引擎制作的SVC是NGPC上为数不多的软件精品之一。数量众多的可选角色，丰富的游戏模式，以及与DC版CVS的联动系统都显示出厂商制作上的用心。最重要的是SNK利用自己的理解重新塑造了CAPCOM的格斗英雄们，并且也得到了两个派系玩家的认可。这种跨厂商之间同类型游戏的融合在当时绝对是第一例，只不过这样一款优秀的作品却仅仅委屈在NGPC这一个平台上，也不能不说是一个悲哀。即使是在SNK FANS众多的国内，NGP的处境也没好到哪去。甚至连盗版商都不愿意为它做合卡(并不是因为无法破解，笔者曾亲眼见过NGP专用的合卡)。可见主机的普及率有多低，作为一部各方面都十分优秀的掌机，只因为生不逢时以及厂商的短浅目光而被市场无情的淘汰，短短的时间内就消失在历史的洪流中。但是，我们不能否认NGP/NGPC为掌机FTG发展所做的贡献，也许没有它就没有我们后来在GBA玩到的已经趋近于完美的KOF EX2……



当掌机进化到GBA时代以后才迎来了掌机FTG历史上的全新时期。因为机能的大幅度进化使得众多的格斗大作得以移植，虽然在键位数量上仍然有些不足。但是瑕不掩瑜，玩家终于可以在手掌中重温旧梦了……

街头霸王2X复活



项目	评分
画面	★★★★☆
音乐	★★★★
操作	★★★★★
移植	★★★★★
原创	★★★☆
评价	★★★★☆



我是一名掌机玩家，也是你们《掌机迷》的忠实读者。我有几个问题想请教你。1、如果GBA卡槽灰尘积多了会不会影响游戏和机器？2、换屏时掉进了一些灰尘怎么办，怎样清除呢？重庆　黄立

作为老牌的2DFTG制作商，CAPCOM为GBA的FTG游戏打响头一弹。这一弹打得却还响亮。让所有的掌机玩家眼前一亮。原来掌机还也可以玩到如此原汁原味的格斗游戏啊？！这应该是当初体验到本作的玩家的第一反应。本作是移植自CAPCOM在其街机基板CPS2上开发的同名游戏SFX2。并且加入了众多适合掌机上的原创模式。游戏在画面上的表现相当的出色。发色饱满，人物动作流畅。虽然在场景上因为机能的关系而显得处理得不是非常圆满。但是几个原创的场景将仅有的一点不足完全弥补。即使与当年MD上超大容量的“16人街霸”相比。本作在画面的表现上也丝毫不显得逊色。音效上只能算是中规中矩，毕竟GBA的机能有限无法与街机版本或家用机上光盘媒介的海量容量相比。能够在掌机上听到大家熟悉的“坳悠根”就已经非常满足了。但这里不得不提下SF2系列中的背景BGM。SF系列的高平衡性一直是玩家所绝赞的,这也是很多SF玩家拒绝KOF的原因，而另一方面它的BGM同样是非常出色并且被FANS所高度推崇。SF2系列诞生近10年，它的BGM人气却没有因此而降低。即使是在前段时期，网上仍然还流传着从3DO版SF2X中提取的高音质BGM文件包，可见其受欢迎程度。笔者也是超级喜欢SF的背景BGM，每次用GBA玩本作时都喜欢将音量调到最大，对战起来也是格外的投入爽快。虽然BGM对FTG游戏的影响并不是决定性的，但是的确是有因为BGM而出名的FTG游戏，如SNK的侍魂3斩红郎无双剑,BGM虽然只是游戏的一个组成部分，但却可以在适当的时候衬托出适当的游戏气氛，使玩家可以更加完整地投入到游戏中去，而FTG正是需要这样全情投入的游戏类型。



作为一款格斗游戏，玩家最为关心的并不是它的画面，而是手感。如果是FTG的老鸟的话。对手感是相当敏感的。即使是同系列的各代间的细微差别也能够轻易的察觉出来。而这种跨平台，不同机能间的移植是最容易导致手感发生变化的。但是CAPCOM终究是CAPCOM，本作在手感上绝对是无可挑剔，忠实地再现了其街机版上大家所熟悉的手感。这其实是相当不容易的，也算是历史上第一款100%手感移植度的掌机上的格斗游戏。在系统上因为是以街机版的SF2X为蓝本。大家都已经非常熟悉了，特殊技，受身，超必杀技等等SF2X原创的系统也都完美的保留下来。用超必杀技结果对手后的华丽演出式的效果再次激起了玩家间的对战欲望。一时间到处都可以见到拿着对战线渴望与别人切磋的掌机玩家。这样一款高素质的FTG降临在GBA上，也让玩家们相信，未来掌机上的FTG是美好的，同时也期待着下一款优秀的FTG的诞生……

铁拳ADVANCE

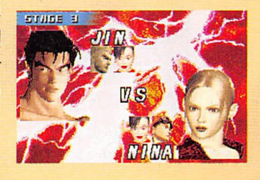


画面	★★★☆
音乐	★★★
操作	★★★★
移植	★★★☆
原创	★★☆
评价	★★★☆



就在大家还在猜测GBA是否有能力移植一款3DFTG的时候，铁拳ADVANCE（以下简称为TKA）就这样悄然的来到玩家面前。当初刚在杂志上看到TKA的画面时，着实的被吓了一跳，原来GBA可以实现这样漂亮的3D画面啊？！诚然，街机上的TK都不是全3D的，掌机上的当然更不可能了。拿到游戏才发现这是一款不折不扣的2D游戏，只不过是利用GBA的放大缩小机能模糊的实现了3D化。因为铁拳系列在4代之前本来就不是非常注重空间感。尤其是与背景的互动上基本就没有。这样才使得这款GBA上的TK得以移植。

本作是街机上TKTT的移植作。因为容量上的限制，可选用角色被大幅度的减少。初可使用的角色只有区区的9人。实在是有些寒酸。但因为登场的都是一些超人气的角色，倒也没让玩家过分的失望。在画面的处理上因为使用了放大缩小的机能，马赛克效果相当的严重，流畅度也与原作有不小的差异。但是鉴于机能相差实在是悬殊也完全可以理解。还好在动作招式上本作将原作的精华完全保留下来，甚至是TK系列的传统项目每名角色固有的数个10连技也一个不少。虽然因为GBA的键位限制，原作中的两拳两脚



阿蛮：GBA卡槽灰尘积多了容易接触不良，当然也会对机器造成伤害；屏幕进灰的话不用理会即可，如果影响观看了GBA可以自己取下屏幕把灰尘吹干净，SP的话请不要私自动手，最好去游戏店。

的设计在本作中变为了拳和脚两个键。但是却丝毫不影响玩家的操作，在这点上NAMCO做的相当的聪明。这样的改动不仅不会使玩家因为键位的改变而过分的生疏，更是很大程度上降低了游戏的难度。使一些FTG的初学者也可以很轻松的使出一些原以为非常复杂的技巧甚至是十连技。这也正好迎合了GBA上的消费群体，再加上本作非常好地继承了铁拳系列一贯华丽火爆的打斗感觉，配合上还算看得过去的画面，也着实吸引了一大批原来不喜欢玩格斗游戏的掌机玩家投入到本作中而且乐此不疲。



在系统上本作继承了TKTT中备受好评的3on3模式，在这个模式下玩家可以体验到与其他FTG中组队模式所不同的快感和刺激。因为只要有一名角色HP变为零就会被判为输一局，即使是其他两名角色是满血的情况下。这就对玩家换人的时机和频率有非常高的要求。也增加了游戏的战略性。在游戏推出之前笔者一直猜测本作将为完全利用到GBA上的四个键位，并没有想到会将双拳双脚合二为一。但是结果却是将换人和投技两个键独立出来。可见厂商对换人键和3on3模式的重视。如果可以约上一个好友联机对战3on3模式也不见得会比家用机差多少。另一方面TK系列一直以来的优良传统——练习模式也在本作中完全的保留下来。为初级玩家提供了一个非常好的练习场所。作为一款新时代掌机上的3DFTG，NAMCO已经在可能的机能下完成一款足够优秀的游戏。也为TK FANS平时闲暇外出时提供了一个可以消磨时间熟悉手感的机会。

格斗之王EX

画面	★★★☆
音乐	★★
操作	★★
移植	★★☆
原创	★★☆
评价	★★☆



眼看着各大FTG制作厂商都把自己的看家作品移植到GBA上。SNK当然也不甘示弱。在FANS的千呼万唤下，这款经过大量广告轰炸，让玩家期于厚望的KOFEX终于与玩家见面了。可是漫长而焦急的等待换来的却是一款让玩家大为失望的作品。



本作是以街机版上KOF99为原作进行修改并移植的。从当初官方放出的截图来看，游戏在画面上除了人物比例略小以外已经跟街机版相差无几。但是从游戏实际的表现上看却颇不能让人满意。在流畅度上本作显然无法与原作相比。最让人头痛的是莫名其妙的判定。许多本来被认为是KOF标准连技却在本作中不成立？！人物的动作丢帧现象极为严重。因而也使得各种有利不利时间变得异常混乱，援助系统基本上已经成为了鸡肋。甚至还出现了普通飞行道具可以抵消霸王翔吼拳，克拉克的重拳接不上任何投技的笑话。怎么看都像是一款还没清除BUG就拿上柜台来卖的游戏。音效方面简直就停留在8位机的水平，虽然KOF的BGM没有SF那样的高人气。但是也拥有着相当不错的素质。可是在本作只能听到一些极为单调粗糙的BGM。人物的人语也是少的可怜。每个人就那么一两句，感觉根本就是在应付。厂商的不负责任让许多翘首期待的玩家相当的失望，虽然很多人安慰说这是一款目前为止掌机上最为优秀的KOF作品。但是前有SFX2和TKA的出色移植。KOFEX的表现实在是相形见拙，而且刨除游戏的画面音效的外在因素，本作即使与NGP/NGPC上的两款KOF相比也毫无优势可言。史上最为优秀的KOF的说法实在是有些汗颜。



系统方面本作基本继承了KOF99，将街机版中褒贬不一的紧急回避系统进行了改良。初登场的援助系统也得以保留。只不过许多角色只被作为援助专用角色的做法却实在是有偷工减料的嫌疑。在游戏模式上与KOF99的家用机版基本相同。并没有多少崭新要素。人气角色八神庵和吉斯虽然作为隐藏人物登场，但是也没有逃过判定混乱的厄运。而在发售前大肆宣传号称由著名女声优配音的新角色满打满算就那

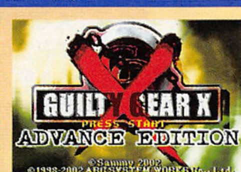
1、我的GBA是"+"字型的螺丝，除此之外没有其它可疑的地方了，你说这是不是翻新货？2、NDS的价格，还有烧录卡是否可以使用在它上面呢？
广东珠海　谭伟　阿蛮：这个可以100%肯定是翻新的机器；NDS的烧录卡要取决于是否会有D卡推出，就算有烧录卡没有ROM也一样不能用。

么三、四招。而所谓配音就是不痛不痒的几声"呀！呀！"的叫声。估计在SNK公司里随便找个工作人员来配也可以。

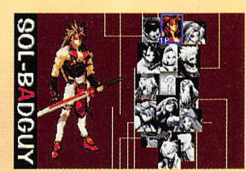
KOFEX的失败给当时掌机玩家的打击还是相当大的，许多玩家开始怀疑起GBA的实际能力。也许掌机上的FTG已经到此结束了……

罪恶工具X

画面	★★☆
音乐	★★
操作	★★★
移植	★☆
原创	★☆
评价	★★

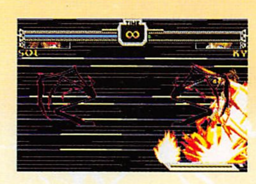


由SAMMY开发的罪恶工具（以下简称为GG)系列虽然只不过是2DFTG领域的一个后起之秀。但却凭借其华丽无比的画面，优美动听的BGM，个性夸张的人物造型以及复杂另类的游戏系统获得了数量众多的FANS的支持。虽然在国内人气仍然无法与SF和KOF相比。但是仍然有大批研究GG系列的玩家。终于在利益的驱使下，这个系列也随大势一般移植到GBA上,可是惨不忍睹的效果却让这个本来就略显冷门的游戏更加没有市场。



一直以来该系列在业界都以华丽著称，厂商更是以史上最为华丽的2DFTG自居。可是这个GBA的移植版本在画面和音效的表现上却只能属于中等偏下,单调的发色使游戏整体画面感觉灰蒙蒙的,而街机版中的各种特效也早就不见了踪影,更甚至游戏中所有登场角色连句人语都没有。这样匪夷所思的移植度实在让人怀疑厂商的移植态度，可以在街机上做得那么好，却无法在GBA上还原它的1/10，这多少有些让人说不过去。

因为笔者对该系列并不是非常熟悉，所以也无法体会到手感与原作相比如何。不过总体来说还算流畅。各种操作都可以得心应手的实现，该系列的招牌系统一击必杀也得以保留，只不过发动MODE时



需要四键齐按实在是让人无法接受。经常按了N次才能发出一次来。本来想去练习模式中找找手感，却发现游戏连个出招表都没做……总体来说本作只适合那些该游戏的死忠，如果之前对该系列从没有接触的玩家，还是奉劝你不要去碰它了……

街头霸王ZERO3 UP



画面	★★★★★
音乐	★★★★☆
操作	★★★★☆
移植	★★★★☆
原创	★★☆
评价	★★★★



CAPCOM完美的移植了SF2X以后，GBA上FTG游戏质量逐渐下降。还没有一款游戏的素质可以和最早登陆GBA上的SF2X相比，名利双收的CAPCOM并没有因此而淡出掌机的FTG市场，反之则将更吃机能的高人气街机巨作SFZERO3搬到了GBA的舞台上。使这款SFZERO的最新作几乎遍及所有主流机种，虽然年代有些久远，但是却丝毫不影响玩家对本作的期待。终于当玩家将本作拿到手中，插到自己心爱的GBA开始游戏后，不得不赞叹到，CAPCOM到底还是CAPCOM！！几近完美的品质表现再次将掌机不适合玩FTG的说法击得粉碎。

本作的登场角色数量即使和家用机版相比丝毫不逊色。而且因为是该游戏的最新版本。在平衡度上也得到相应的调整。成为所有版本中平衡度最高的一作。在操作上保持了CAPCOM的一贯的优良传统，相当的优秀，即使是利用GBA那小小的十字键操作也没有丝毫的不适。虽然画面上人物的比例与其它版本相比稍小。但是人物背景的发色相当的饱满，多重转轴也使画面看起来非常富有动态。就是在这样的高素质的画面表现下游戏进行时也没有丝毫的延迟。实在是佩服CAPCOM的移植能力。在人语方面可能因为容量问题而被删除不少。甚至连开局时那句FIGHT也没有了，这也算是个不大不小的遗憾吧。音效方面要比SFX2有了一定程度的提



高，总体来说本作是GBA上最为华丽的FTG游戏，想想当初SFC时需要搭载特殊芯片才能勉强运行的SFZERO2。与其机能相近的GBA却可以以这样小的容量如此完美的移植了SFZERO3，不得不感叹技术上的进步。



本作在游戏模式上与其它几个家用机版本基本相同，可能也是考虑到容量的限制。取消了备受好评的世界巡回模式。但是丰富的隐藏要素也为玩家提供了足够长的可游戏时间。SFZERO系列虽然走的是与SF正篇的写实风格相反的道路。但是在各种判定上却仍旧保持着系列的一贯严谨。新加入的空中防御，紧急回避等系统也增加了游戏时的观赏性和战略性。三个各有特色战斗模式选择分别对应着各种层次的玩家。而高手向的OC系统的表演性是任何其它FTG所不能相比的。作为一款掌机上的FTG，能够近乎完美的实现这些复杂的系统，这本来就是一个奇迹了。虽然本作的确还是存在着一些不足，但是绝对不影响它作为一款优秀FTG作品存在的价值。CAPCOM的敬业精神的确是值得其它厂商认真学习的。

格斗之王EX2



画面	★★★★★
音乐	★★★★☆
操作	★★★★★
移植	★★★★★
原创	★★★★☆
评价	★★★★★



就在玩家都已经对SNK和KOF失望透顶的时候，这款KOFEX2低调登场了。可是却迎来了意料之外的掌声。原来这才是玩家们一直所期待的真正的掌机上的KOF！

与前作相比，本作简直发生了翻天覆地的变化。可能是SNK内部也对上次不尽人意的EX1自我进行了检讨。本作在多方面进行了大幅度的调整。画面上虽然并没有太大的进步，但是整体发色的效果要比前作鲜艳许多，而动态背景的处理上更加华丽。几个原创背景的加入更是极具人气。最重要的是在各种判定上终于回归原作，打击感和手感相当的准确，KOF一贯华丽丰富的连续技也得以继承。虽然在部分音效的处理上稍显不足，但是大量丰富的人语使GBA上所有的其它FTG游戏都望其项背。



在系统上本作除了继承原作KOF2000的固有系统外，还进行了大刀阔斧的改良。虽然组队的人物数量减少到了三人。但是援助系统仍然保留下来。本作中的援助攻击的效果已经非常接近了原作，使得绝大部分配合援助的连续技都可以实现。而每局可以使用多个援助角色的设计又一定程度的增加了游戏趣味性。组合键的安排更加人性化，使用起来更加得心应手。本作中新加入的几名新角色也没有让玩家失望，厂商显然是有用心去塑造这些新形象。在招式上都具有自己的特色，并且判定相当的强（KOF一贯的做法，新人必强论……），使得新角色的人气一下子飙升起来。KOF系列一直都以其华丽无比的连续技和时尚古惑的角色造型而吸引着大批的玩家。而这样一款区区掌机上的KOF也将系列的精髓表现得淋漓尽致，虽然人物比例略小，但是张扬的个性动作却被完美的保留下来，甚至是一些固有角色开场后极其细微的小动作。从这点上来看，SNK显然是下了狠工夫，一定要将KOF完美的再现在GBA平台上。

作为一款掌机上的FTG，厂商还为玩家准备了相当丰富的隐藏要素。需要足够长的游戏时间才能将游戏所有的隐藏人物挖掘出来。而联机对战的效果更是可以匹敌家用机版。这样一款高素质的FTG显然成为了众多KOF FANS的救命稻草。玩家们终于如愿以偿的在掌机上体验到了真正的KOF。平心而论，本作的高素质将GBA上的FTG游戏水平再次抬到一个新的高度，甚至与最早推出的SF2X相比也不逞多让。掌机中的FTG还是“花拳绣腿”的时代终于已经一去不复返了。



龙珠Z 舞空斗剧

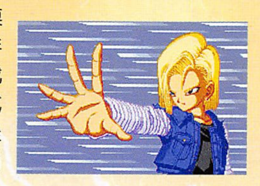
画面	★★★★★
音乐	★★★★
操作	★★★☆
原创	★★★★★
评价	★★★★



其实将本作也拉到这里来介绍多少还是有些差强人意。但是作为GBA上为数不多原创优秀FTG作品，本作的确是有诸多可圈可点的地方。作为一款由动漫改变而来的游戏，能否忠实原著是一个非常重要的环节。眼镜厂在这方面做的相当聪明。不仅将数量众多的原著中的格斗英雄们再现于GBA的平台上，更是强调了不同时期的人物造型和能力。即使一些无缘登场的角色也被厂商刻意的安排在部分关联人物的必杀技中出现，以解玩家的怀旧之情。游戏在画面的表现上相当的优秀，放大缩小的机能运用的相当纯熟，人物动作流畅。各种招式的魄力十足。必杀技的特写更是捕捉到每名角色的经典动作。而角色间的人物属性也依据原著进行了区分，并且保持了很高的平衡度。



在系统方面本作区别于传统的FTG作品。在攻击方式上主要分为肉搏攻击和气弹两个方面。而肉搏攻击中又细化成强攻击、弱攻击、蓄力攻击和冲刺攻击四种。并且这些攻击环环相扣,形成了一个颇为严谨的原创系统。而借鉴了一般FTG作品中的防御崩溃系统而衍生出来的Z连击系统更是强调了游戏的表演性质。虽然游戏拥有数量众多的动作和必杀技,但是操作起来却相当的简单,只需要按几个键就可以轻易的使用出来,也降低了游戏的门槛,让更多的FTG初学者也可以乐在其中,而针对对方不同位置可以放出不同的超必杀技的设计绝对是FTG历史上的一大创举,也非常合理的利用原著中角色的特点。



本作的游戏模式也同样是非常丰富,剧情模式,挑战模式以及组队模式各有特色,尤其是组队战的设计相当的出色。丰富的隐藏要素也大大的增加了玩家的游戏时间。本作虽然并不是一款传统意义上的FTG。但是却凭借着它自身的魅力和特点在掌机FTG市场中占有一席之地。虽然从系统的严密性等方面，这样一款由动漫改编而来的原创作品无法与那些在街机上经过千锤百炼的作品相比。但是华丽的演出效果和原作的高人气也为本做争取到相当多玩家的支持。总的来说本作都是一款GBA上不可多得的FTG作品,也是龙珠系列游戏中少有的精品。

—— 遗憾与展望 ——

如果说迄今为止笔者对掌机上FTG作品最大的遗憾话，那无疑就是VF一直没有机会登场（笑）。谁让咱是个VF FANS呢。不过这也是情理之中的事情，现在还没有任何一款已经发售的掌机有能力移植VF。这样一款高平衡度的游戏，如果没有强大机能做保证是无法进行移植的。众多的VF FANS也只要先忍一忍了。“面包会有的！”PSP和NDS这两款新时代掌机的公布为掌机上FTG的发展给予了更加美好的展望。再度强化的机能可以使得更多的经典作品有机会登陆到掌机这个大舞台上来。玩家终于也可以实现随时随地与朋友进行真刀真枪较量的愿望了。手掌中的FTG还是“花拳绣腿”的时代已经过去，厂商用自己的作品证明了掌机上同样可以上演精彩的对局。虽然FTG最适合的表演场所仍然还是街机厅无疑。但是掌机作为一个便利的平台可以让更多的玩家有更多的时间体验到FTG的精髓与乐趣。我们有理由相信，未来掌机上的FTG会更加美好与圆满，让我们继续期待着更加美好的明天吧！

以上，谨以此文献给所有喜爱格斗游戏的玩家！



（连击数最大），反复两次后敌人会被打到肯的身后，这时再反方向出招，反复便可达到99Hits。
某读者

被忽视的部族 却未被遗忘的替补

二线游戏整装待发大阅兵

责编/娜卡

下篇——沉默的替补之RPG

RPG，当前业界的游戏类型之首，任何新生的GBA的RPG游戏都应该为其自己的出生而深感生不逢时，因为早已坐稳江山的黄金太阳、口袋妖怪等一群RPG的贵族们早已用其刺眼的光芒带走了大家的眼球，在他们的阴影下其他游戏则长期空守冷宫，他们自己本来也具有的余光也逐渐在寒气中被消磨殆尽……其实，他们本来也很优秀，但却因为种种原因未被人们所赏识，现在，就让我们来将其一一曝光，呈现他们最优秀的一面给大家，来重新认识这群沉默的超级替补们。



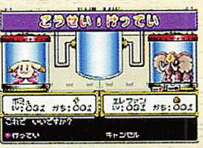
炸弹人的故事

厂商	Hudson	发售日	2001.4.27	类型	A・RPG
语言	日语	价格	5200日元	游戏人数	1~4人
推荐度	★★★★	上场概率	75%		

行星芬达里恩发生非常事件，max前往调查却因为那里建造的奇怪建筑物而失去了联络，于是，主角炸弹人出动参与调查该非常事件并且也为了营救max而向芬达里恩起飞了……

以放置炸弹为基本动作要领的A・RPG，当年FC经典题材，在GBA上不但画面和系统强化不少，还加入丰富的剧情，为了体现承袭和创新，故而有两种模式可供选择来进行游戏。分别为与原FC类似的关卡模式和hudson新创的故事剧情模式，在剧情模式中通过炸弹来扫除沿途障碍推进剧情，需要面对笨笨的敌人、各种巧妙的关卡路障和复杂的迷宫。游戏中特创可爱的卡拉朋这种具有各特殊能力的生物，全25种的卡拉朋虽不及口袋系列那么强盛的阵容，不过也能大大激发您的搜集欲，利用卡拉朋去战斗也要随时考虑到其相互之间的"水火土雷水"依次向后的相克关系。整体上来说本游戏适合休闲时上手的小品同时也是适合女孩们品味的可爱系游戏，并且还支持4人的联机对战，与朋友们一起乱斗享受乐趣吧。







哈利波特-神秘的魔法石

厂商	EA	发售日	2002.1.31	类型	A・RPG
语言	日语	价格	4800日元	游戏人数	1人
推荐度	★★	上场概率	50%		

曾在GBC上大受好评的哈利波特以A・RPG的形式登陆GBA，依靠着优秀的原作剧本和电影环球大热的优势，在欧美一度相当热卖。但在东亚来说，也许是文化的差异使得大家对此并不怎么感冒，仅能使纯哈利迷们产生一些兴趣，从而使一款其实还不错的游戏沦为二线。

因为是原作的忠实再现，平时除了在魔法学校中自由探险外，还要进行魔法学习，飞行训

我想问一问，我买了一台GBA有一年，是二手的，有一段时间没玩，在玩第二遍时，就没有画面了，有的是有画面就进不去，是不是机子的问题，还是卡的问题？广东深圳　邱家威

练等，当然还是以搜集魔法石为主，画面中许多熟悉的场景和人物都会令玩家倍感亲切。不足的是游戏画面略显粗糙，游戏进行时依然是典型的欧美ARPG的风格，玩惯了日式游戏的朋友们应该不太容易接受。






哈利波特2－消失的密室

厂商	EA	发售日	2002.11.23	类型	A·RPG
语言	日语	价格	4800日元	游戏人数	1人
推荐度	★★★		上场概率	65%	

配合哈利系列全球第二波攻势的GBA版。相比前作有了很大的改进，前作过于强调动作性而在某些方面对剧情的描写显得不够细致，本作在很大程度上弥补了这一点，另外也许考虑到了前作太过于强烈的欧美风格不被东亚市场所接受，故在本作中进行了"柔化"，呈现给大家一种略显日式风格的哈利，同时也换用了ARPG中常用的斜45度视角，以此来实现真正的全球化，不过就游戏本身来说，还是属于Fans向的游戏，同纯正的日式ARPG相比还有不少的差距。

为了增强游戏的耐玩度，加入了巫师卡搜集的要素，这种图鉴要素曾经一度成为众多GBA游戏的时尚，不过事实证明除了有收集嗜好的人以外，没有人愿意花更多的工夫在这上面。另外在剧情上来说，也是与同期的电影所同步，系统方面进行了深度强化更接近于典型的RPG，另外如果与NGC联动的话将有新的剧情和隐藏人物登场。稍显不足的是人物在移动时显得笨拙，而且其引起的画面抖动会令人在长时间游戏上时产生一定的昏眩感觉……总的来说，进步还是不小，还是适合哈利迷上手。



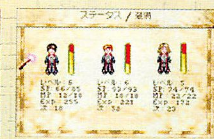



哈利波特与阿兹卡班的逃犯

厂商	EA	发售日	2004.6.26	类型	A·RPG
语言	日语	价格	5040日元	游戏人数	1人
推荐度	★★★★		上场概率	85%	

系列作品在GBA的第四作(前一作是魁地奇足球题材)，PS2、X-BOX各机种同时与哈利波特3电影全球同步发行，就仅凭此就足以成为卖点，在系列逐渐RPG进化的过程中，到了本作，则是纯粹的日式RPG风格，由此可见EA对日本市场的重视。特别是添加了大量纯RPG的要素，使得原作剧情完美再现。

系统方面强化了魔法的效果，面对不同的问题和环境需要使用不同的魔法去解决，这是相当灵活的一个设定，同时mini game的加入也为游戏增色不少，与NGC联动的功能依然保留，一些隐藏要素都需要通过联动来获得。至于剧情方面托电影之福已经达到了系列的顶峰，在此就不必费口水赞美了。绝对的系列第一作。



怪兽之门

厂商	Konami	发售日	2002.7.4	类型	A·RPG
语言	日语	价格	5200日元	游戏人数	1~4人
推荐度	★★★★		上场概率	85%	

阿蛮：这个很有可能是卡带的事情，现在D卡的质量真是不敢恭维，如果换新游戏也不成的话应该就是机器的问题了，可以再去游戏店修理。



Konami的作品被留在二线里，应该算是种遗憾，本作有着宏大故事背景的动作RPG，故事设定在遥远的古世代，玩家的世界观是有着浓厚的"向着真正的角色类游戏进化"理念。玩家将根据"赏金挣钱"的模式来接受村民们的依赖去完成任务，并且游戏中还有丰富多彩的分支设定系统，增强了游戏的耐玩度。另外由于支持4人联机，使得朋友间的对战乐趣大增。

游戏的画面相当优美，配以开场雄壮的背景音乐，简直实在是想不出这样优秀的游戏为什么会被大家所忽视。遭遇敌人时，其独特的回合制ARPG的创意相当新颖，甚至也可以把该作看成是动作S·RPG。所有道具都采用卡片的形式，通过L键调用。利用R键可以选择进行斜方向的移动，这对于一些迷宫内冰面上的滑动等一些机关解谜



的通过相当有用，一些谜点也相当具有技巧性，柯氏后来我们的太阳系列的解谜设计灵感也许就来自于此吧。



怪兽之门2-地域封印激活

厂商	Konami	发售日	2003.6.12	类型	A·RPG
语言	日语	价格	4800日元	游戏人数	1~4人
推荐度	★★★★		上场概率	85%	



第二作的故事设定发生在前作之前，系统上还是基本沿袭前作，在细节上作了不少的强化，特别是对于任务依赖方面，依然是以接受任务获得赏金为主，玩家可选择战士、魔法使等职业，游戏中还有特别有意思的怪兽收藏图鉴。迷宫依然是游戏中的主要场景，对前作机关谜点和回合制ARPG熟悉的朋友们应该不难上手，画面方面作了相当大的强化，显得

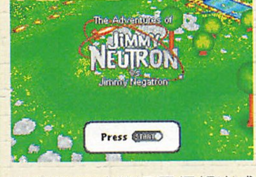


更加华丽精致，从另一方面来说，本作也可以看作是前作的系统强化版。



吉米中子VS吉米阴电子

厂商	THQ	发售日	2002.7.19	类型	A·RPG
语言	英文	价格	5200日元	游戏人数	1~4人
推荐度	★★		上场概率	45%	



美版的3D动作角色冒险游戏，虽说对于日本玩家来说对此并不感冒，但该游戏可以说是将GBA有限的3D功能运用得相当成功的一款，相比一些同类欧美游戏粗糙的马赛克3D确实进步不小，虽然游戏在系统和剧情上没有什么突出的特点，但能在掌机上享受到如此程度的3D和流畅的操作已实属不易。用上下键控制前进，左右控制方向转向，这点和传统的生化系列甚为相近，这倒是相当有意思的，可惜的是游戏在



其他方面的表现欠佳，而且游戏进程推进缓慢，玩久了也会给人头晕目眩的感觉。

新买的256MB的XG2 FLASH LITE在WINDOWS XP系统无法烧任何GBA的ROM啊？这是怎么回事啊？我在网上下了XG2 FLASH LITE的烧录程序，可惜一烧ROM进卡时就定了，右下角出现1秒，时间不再前进。广东高州 张景赞



炸弹人杰特斯

厂商 Hudson	发售日 2002.10.24	类型 A·RPG
语言 日语	价格 4800日元	游戏人数 1~4人
推荐度 ★★★★	上场概率 85%	



"阻击传说中的'光线炮',从毛毛团开始……"以每周3晚6点半在东京各大电视台绝赞放映中的《炸弹人杰特斯》为故事背景的动作RPG。相比前作来说，除了更为丰富的故事剧情外，在系统方面也作了强化，在正常模式中，游戏在行星"隆彼利"和"托科托科"的舞台展开，需要在这里搜集各种情报，以及新的炸弹属性的获得（共冰、火、光、风4种属性），还要配合星球上的谜之生物即前作中具有特殊能力的卡拉朋去探索冒险，为了得到那传说中的"光线炮"……另外还加入了4种新的可爱的卡拉朋，除此之外，



增加了所谓的新规则系统，而且在传统的对战模式中也能再度回味当年红白机上熟悉的场景。



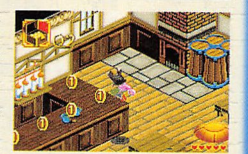
迪斯尼之金银岛

厂商 Ubi Soft	发售日 2002.10.25	类型 A·RPG
语言 英语	价格 5200日元	游戏人数 1人
推荐度 ★★★	上场概率 65%	

二线的A·RPG似乎都是以美版的电影改变游戏为主，事实上也从侧面反应出美式电影改编的游戏并不太在中国和日本流行的尴尬现状。不过就本游戏可爱的画风加上迪斯尼的盛名，其对于低年龄段的玩家们还是相当有亲和力的，特别



是一些大家熟悉的卡通名角们的登场。游戏采用的也是常用的斜45度，操作手感相当好，因为主题是



金银岛，所以沿途自然离不开金币的搜集以及接受任务并去完成。对于迪斯尼Fans来说，本作是值得上手的。



指环王-魔戒现身

厂商 EA	发售日 2002.10.27	类型 A·RPG
语言 英语	价格 4800日元	游戏人数 1~2人
推荐度 ★★★	上场概率 70%	



EA最爱的做的就是把当红电影立即游戏化，除了可爱的小哈利，继PS2后，魔戒首部曲同样也走上了GBA，与哈利系列的过于Fans向和年龄段制约，全球火热的指环王在掌机和日本市场的表现却是相当出众的。采用类似PC上曾大红大紫的暗黑破坏神的系统，确实也吸引了不少的眼球。并且128M的大容量对于当时的GBA来说，已经算是大制作了，一度令人有相当高的期待度。游戏画面制作得细致入微，战斗时可使用



的武器也相当丰富，斜45度的视角加上忠实于原著的剧情，本系列也不愧为在GBA上表现得最为出色的欧美游戏，但是遗憾的是不太为传统的日式A・RPG玩家们所接受，而且相比同期的PC版确实逊色不少。



指环王2-双塔

厂商	EA	发售日	2003.2.14	类型	A・RPG
语言	日语	价格	4800日元	游戏人数	1~2人
推荐度	★★★★		上场概率	85%	

继续将影视娱乐全球全领域化的战略坚持到底，在奥斯卡金像奖大赢家指环王2-双塔刚刚上影不久，游戏也同样按时地降临GBA，此番相比前作进行了大的强化，画面上所下的工夫也不少，特别是片头的那段大容量的电影影像，曾一度让某些狂热Fans仅为了影像而入手该卡带。游戏中一些魔法技能的设定和效果也完全再现，尽管GBA的音效是弱点，但EA也将原作中的气势给逼真了出来，这不得不令人佩服。可惜的是给人的印象还是摆脱不了暗黑的影子，玩该游戏的人除了大部分魔戒迷之外，相信还有一些曾经的暗黑迷们吧。不过总的来说，相对于GBA上的另一电影移植系列来说，指环王系列做得出色多了。遗憾的是一直都只支持2人对战而不是众多GBA上大多数游戏的4人模式。







指环王3-王者归来

厂商	EA	发售日	2004.1.8	类型	A・RPG
语言	日语	价格	4800日元	游戏人数	1~2人
推荐度	★★★★		上场概率	90%	

指环王三部曲最终话--王者归来也在与其电影全球上映的同时发售GBA版本，被认为剧情是最空前壮阔的一部也仍然再次以A・RPG的形式登场。此番加入了与NGC的联动以便于玩家去发掘更多的隐藏要素。系列第2作曾在片头采用了大量的原作影像，本作中则收录了100幅以上原电影中的真实剧照，可畏相当壮观，音效方面也进行了强化，同样也收录了电影中的原影像和奥斯卡最佳音乐《旅行的朋友》。

相较于前两作，本作在承袭利用基本战斗获得经验和技艺点数来提升等级的基础上，还追加了被称为"ルーン文字"的新系统。4个不同的种族对于其的影响也都有差异，具体表现在对战斗中武器能力的影响。另外与朋友联机的话可以享受到同时协力对付敌人的奋战之趣，绝对是系列中的最强作。







艾列米克斯物语

厂商	Sims	发售日	2003.1.3	类型	A・RPG
语言	日语	价格	4800日元	游戏人数	1人
推荐度	★★★★★		上场概率	95%	

这是我第一次给PG写信，自己有很多想法，想说出来。因为我是一名军人，现在只有一个GBA陪伴着我，我看了那个叫GBA电影卡后，感觉确实很爽，而且还可以烧音乐等，我想请问一下GBA电影卡价钱如何？下载需要哪些设备？ 宁夏 徐浩元

sims在GBA上为数不多的一款游戏。画面相当亲切可人的日式A・RPG，操作感相当的爽快，采用魔法射击的方式来攻击敌人。游戏设定为咖利安托纪元的753年，在那个被魔力所支配维护着世间秩序的世界--咖利安托，在其西方的伊特鲁利亚大陆的伟大的狮子王国卡恩内国。游戏的主角是狮子王国的王子斯基浦，右腕戴有国宝"艾列米克斯腕轮"，其有着得意的魔法技能并拥有水、火、土三种变身的状态，这一设定将使得玩家在不同的场合或环境下来选择最为有利的属性方式来进行游戏。

游戏中也有不少的机关和谜点需要玩家们去解除，在这一点上来看，该作倒与Konami我们的太阳第一作有着极其相似的地方，有些迷宫中甚至要利用跳动或走动方式来对付敌人或突破机关。另外还有"节拍系统"即连续击倒敌人并且自己没有损伤的话，将能获得很高的得点。最有特点的还是游戏的"自动难易度调整系统"，系统将根据玩家在前阶段的表现来自动调整接下来游戏的难度，当然表现得太好的话，难度会逐渐上升的。这款优秀的游戏被人们所忽视，应该是一大遗憾，本期强烈推荐。






指轮魔境传

厂商	Epoch	发售日	2002.12.13	类型	RPG
语言	日语	价格	4800日元	游戏人数	1人
推荐度	★★★★		上场概率	80%	

同样改编自人气漫画的RPG，这也应该是素质较为全面的一款RPG了，但令人纳闷的是为何没有收到广泛的关注，其画面精美，朴实又不失华丽的日式画风。在剧情设定上，故事设定发生是在一被称为月亮大陆的地方，那里本来是平静的、和平的空想纯土，但平衡很快就被黑暗势力所打破，那些黑暗魔术师们突然开始污染月亮大陆这块纯净的大陆，他们帝国的扩张魔爪也越伸越大。于是，玩家将要扮演的主角丹将闯入那个世界，为了和平而与邪恶魔术师们周旋作战到底，以此来开始自己的冒险之旅，推荐喜欢传统日本风格的玩家们上手。







鬼太郎--危机一发！妖怪列岛

厂商	Konami	发售日	2003.12.11	类型	A・RPG
语言	日语	价格	4980日元	游戏人数	1人
推荐度	★★★★★		上场概率	100%	

曾经在红白机时代风光一时的鬼太郎如今回归游戏来了，此次由Konami在PS2、PS和GBA三机种齐发登场。随着妖怪潮前段时间在日本的复热，鬼太郎系列又再度受到了日本玩家的热捧。游戏中玩家将要扮演的主角鬼太郎是人类诞生以前在地上生活的幽灵族中最后幸存的少年，为了人类和妖怪们能够共同友好的生存而展开在有着妖怪列岛日本的一系列冒险，并最终前往地狱解救自己的母亲。其独特的"毛针"攻击，以及利用其脚下的木屐和祖先留下的用灵毛编织的儿童坎肩的特殊必杀攻击，依靠这些来解开游戏中的机关和谜题。

整个游戏的系统与恶魔城相仿，其中妖怪图鉴的加入、游戏等级评价以及地图完成率这些因素都令游戏的耐玩度大增，一些关卡地段的难度设计也非常有讲究，有些地方还需要非常有创意的打法才能过去，一些隐藏要素的出现也大大增加了地图达成的难度。最新颖的设计还是加入了召唤同伴妖怪的设计，但可惜数量太少且发动条件的要求也比较高，不过游戏中关于日本民俗妖怪的氛围太重，对于大多数中国玩家来说都不太感冒。




阿蛮：GBA电影卡现在140元左右，不过需要配合CF卡使用，可以到http://www.gbalpha.com购买，购买的时候官方会送几套转换好的影片，而且可以直接在官方网站下载影片。



那小子真帅！

■文/绫小路义行
编/雪人

智银圣幼年时父亲因身患艾滋病而去世，他也因此受到别人的歧视从而变得桀骜不驯起来，然而斗胆反抗他的便是一个相貌平平一无是处的女高中生韩千穗。花样年华般的俊美男孩兼叛逆少年智银圣身上具备让所有女孩为之疯狂的元素，当他遇上她，这一切将会变成怎样的叽叽歪歪呢……



哭……

哭…………

哭………………

为什么我文章的开头从来都不能正正经经的呢？我多么希望有“钱塘江浩浩江水，日日夜夜无穷无休的从临安牛家村边绕过，东流入海。江畔一排数十株乌柏树，叶子似火烧般红，正是八月天时。村前村后的野草刚起始变黄，一抹斜阳映照之下，更增了几分萧索”，或者“乾隆年间，北京。紫薇带着丫头金琐，来到北京已经快一个月了。几乎每天每天，她们两个都会来到紫禁城前面，呆呆的凝视着那巍峨的皇宫”这样文字优雅又严肃大气的开头啊……

各位花季少女们，请将你们的视线从目前正红的电影《那小子真帅》上挪开，我们这次的男主角既不叫智银圣，也不叫宋承宪，他的名字叫……野原新之助！

四处哭声……

留得青山在，咳咳咳……

自从第一集《蜡笔小新》在朝日电视台播出以来，掐指算算，至今已经有十二个年头了。（双手不够用？我还加了两根脚趾哦！）十……十二年……绫小路喉咙发甜，“哇”地喷出一口鲜血。十二年呀！我的青春就这么被这个小子糟蹋了吗？我这十二年就这么神经质地为他的一举一动疯狂地傻笑吗？我的意志就这么毫无抵抗力地被牵着度过了如此多的春夏秋冬吗？我，我的胡子今天早上还没刮吗？（……）十二年呀……继续感叹时光的飞逝，人家女排都终于在奥运会上夺冠了，一个姓刘的上海小子也拿了亚洲人第一块百米跨栏金牌了，绫小路都已经学会用消极怠工来应付积极催稿了……那个色胆包天的小子还在那一脸欠揍地鬼喊着：“我叫野原新之助，今年5岁，在双叶幼稚园上学……”

永远的“今年5岁”，让人泪眼婆娑地想到了某个跨世纪的厚脸皮香港歌手“我每年都是22岁”……踩死！

但也只有小新可以理直气壮地问人家：“姐姐你喜欢吃青椒吗？”毕竟这十二年他也没闲着——500多集的TV动画和12部电影，真正的亚洲巨星风范令电视上无数洗发水广告右下角的“XX天王”“XX歌后”相形见绌。是的，这个小子具有奇特的感染力，也让我们记住了无数的典型特征：小新的大象之歌（汗）、广治的恶臭袜子（狂汗）、美牙的巨大臀部（瀑布汗）……撇开已经没有人可以细数清楚的电视剧集，12部电影版所带来的欢乐已经足够观众用12年的时间去慢慢消化了。

与罗伊大佐“让全国女性穿上超短裙”的梦想

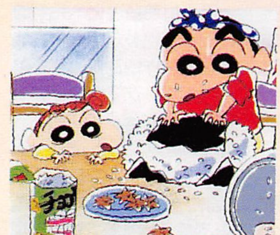


1、偶最近想入手烧录卡，偶乃菜鸟一只想问哪种烧录卡较好？我在桂林只见到了XG2、256的，也没问价钱，XG2好吗？价格多少才合理？2、NDS与PSP的推出大概在什么时候？价格呢？3、晓月中的骷髅洞是事实吗？有人进去过吗？骷髅钥匙有人得过吗？MP无限的戒指在哪得？广西桂林　黄剑聪

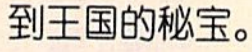
相比，高叉魔王的野心显然要更宏伟一些：让全人类都穿上高叉泳装！热泪盈眶中，雪人穿高叉的景象仿佛一个梦魇不停地侵袭着绫小路脆弱的心理防线。（雪人：这个混蛋！）这也暴露出了白痴魔王与国家炼金术师之间在智商方面的差距。《动感超人大战高叉魔王》的激烈演出，为夏日里被火辣辣的太阳困在家中猛伸舌头的男同胞们带来了一丝挣扎的希望：“高叉泳装？宫泽理惠！”（完全不明白在他们脑子里，为什么会在高叉泳装与宫泽理惠之间划等号……）于是希望滚雪球似的越滚越大，但当电影画面出现在所有人眼前的时候——“啊！啊！啊！园长老大穿着高叉！我的眼睛要瞎掉啦！”

就在全人类的希望被穿着高叉的园长老大和小新家隔壁欧巴桑粉碎的时候，小新开着大象飞机英姿飒爽地出现在屏幕上——克赛超人前来拜访！哦，阿尔塔夏公主，我来救你了！克赛，为什么你是克赛啊！——这，这什么跟什么呀？！

故事从收集小熊饼干里随机附送的动感超人系列卡片开始，虽然这“随机赠卡”的套路可疑得跟某些杂志随机送海报很相似，但小新却乐此不疲地从事着到处封印卡片的旅程……（魔卡少女樱？）随后小新很好运气地从一个很神秘的商店里买到了据说很稀有的黄金动感超人卡（传说中的谜之限定版？），于是所有的麻烦伴随着藏有动感力量的黄金卡片接踵而来。这是小新电影版的第一作，93年上映的作品。那个时候的小新还处于早期的土豆脸造型，变成猪腰子脸还是以后的事情。



《布里布里王国的秘宝》的上映，是小新二度接触电影镁光灯的产物。美牙与小新又一次洪星高照地抽中了街边抽奖的头奖（那个箱子里装的全是头奖，抽不中才是洪星高照……），获得了免费前往布里布里王国旅游度假的机会。然而这一切原来都是恶势力精心规划好的阴谋（这也叫精心策划？白痴也知道能抽中头奖是野原一家又要倒霉了），因为小新与布里布里王国的王子长相神似（我该说这是布里布里王国的悲哀吗？），被误认为是该王子而设计将野原一家骗往小岛，企图借小新的手找



到王国的秘宝。

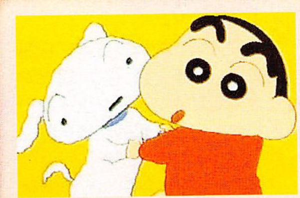
“人妖亦有情”是本次电影的主题……咳，咳，错了，应该说“人人皆友情”才对。王子与小新短时间内建立起的友情是影片最感人的地方——“感”到要死“人”！我们眼睁睁地看着本来一个品学兼优温文尔雅的王子被小新重新塑造成了言语粗鲁举止鄙俗的不良少年……布里布里未来将要接受暴政吗？这个世界又要少了一个骑着白马的美丽梦想了吗？片中两个人妖的演出也的确是电影的亮点之一：从一开始的反面形象，到结尾的大义凛然，这种浪子回头的剧情安排十分桃园三结义地体现了制作人的恶趣味。至于所谓的王国秘宝——阿拉丁摩擦了夜壶，结果跑出来一只猪……踩死！

《云黑斋的野望》是一部完全可以当作《机动战士高达SEED》外传来看的作品。驾驶着超级系机器人的小新与操纵着究极体机械的云黑寨从战国打到现代，你一刀我一炮地打得缠绵悱恻郎情妾意，而这种两具机体间战斗的分镜，显然参考了高达系列的恶搞，只差没有爆SEED肉搏了——从某个意义上来说，野原新之助与基拉大和真的很相似——比如对待女孩子的花心……绫小路一定会被愤怒的高达FANS踩死！

2001年的《大人帝国的逆袭》是《蜡笔小新》电影版的第9部作品，这也是唯一一部不用跟最终BOSS决战的作品。与其他几部电影版轻松的风格不同的是，这部影片里还蕴涵着对过去岁月追忆和对未来展望的寓意主题。

影片开始从野原一家参加追忆过去时光的系列活动开始，付费拍摄自己做主角的老电影先让人察觉到了一阵不祥的寒意：广治太阳的情节显然在影射可怜的咸蛋超人（知道什么是咸蛋超人吗？顾名思义，就是头长得像咸蛋的超人……奥特曼），而一把年纪还扮成幼齿仙女的美牙也实在令人想咬断电视遥控器。当幕后首脑的真正意图展现的时候，奇怪的电波将所有大人的思想都变成了执着于过去时光的孩子，小新一行伙伴为了拯救父母展开了轰轰烈烈的大作战。然而令绫小路感到绝望的是，在小新等人逃离敌人追击的那一场戏，几个小孩竟然熟练地驾驶着大型客车开出了足以令舒马赫羞愧撞墙的技术。我，我，我学了两个月的驾驶，至今连驾照还没有拿到啊，连那只叫小白的狗也可以开车了，这是个什么世界啊？！

广治的臭袜子让大人们的头脑重新清醒，美牙的臀部也吓退了前来追捕的敌人（瀑布汗），没有预想中的BOSS决战场面，作为幕后首脑的西瓜太



郎眼镜男和面无表情神经女着实让人有点失望。

《战国大合战》算得上是小新所有电影版中制作最精良的一部。出色的音乐和大魄力的剧情都很难让人与蜡笔小新一贯的无厘头风格联系到一起。野原一家时空转换来到了战国时代，并帮助某个因为名字太长而被绫小路刻意忘记姓名的武士取得了大战的胜利。虽然这的确仍是《蜡笔小新》电影版系列的作品之一，但是给观众的感觉总像是可以完全忽略小新一家人的存在，而只将注意力放在名字被忘男和某个因为长相不是绫小路喜欢的类型而同样被刻意忘记名字的公主身上。名字被忘男一直喜欢着名字被忘女，但是由于自己只是身份卑微的武士，所以不敢将爱慕之情对身为高贵公主的名字被忘女说出来。在以弱对强的战斗中，名字被忘男在野原一家的帮助下终于取得了保护国家独立自由的胜利，就在回归的途中，名字被忘男竟然被一个没死的敌人一箭夺取了姓名，只有小新知道：不单名字被忘男暗恋着名字被忘女，其实名字被忘女也一直喜欢着从小青梅竹马的名字被忘男……哭！这的确是一部相当动人可以另观众落泪的好电影，然而绫小路哭却是因为能把这部优秀作品解说成如此面目全非也令人捶胸顿足！

虽然故事的背景是架空在战国时代，但这并不会因为幻想的空间太大而对影片的真实性描写产生干扰。事实上，作为《蜡笔小新》电影版中质量最高的一部，《战国大合战》也获得了当年的最优秀动画赏。

至于对影片中小新与名字被忘男之间定下的“金打”这么一个名词的运用，也给绫小路带来了真正意义上的实惠。所谓的金打，就是把刀从刀鞘里拔出三公分左右的长度再插回去，这代表着男子汉之间的彼此承诺。

“雪人君，我的水果刀好像有些生锈了，拔不出来，你帮我一下好吗？”

“绫小路君，很乐意帮你这个忙。”

“顺便请我吃无名居的鲍鱼捞饭吧！”

“好的，没问题……绫小路君你的幽默越来越冷了，你在开玩笑是吧？……啊，你的刀没生锈啊，很好拔。”



“你刚才完成了日本的‘金打’仪式，要对你说的话负责哦——请我吃鲍鱼捞饭吧！”

“……”

绫小路一定会被愤怒的《掌机迷》全体编辑踩死！（雪人：这次算你说对了！）

《森林里的暴风雨》是一部可以当作《人与自然》特别篇来看的电影。热带小岛上的猴子入侵动感超人主题豪华游轮，抓走了所有的大人，小新一行伙伴为了拯救父母展开了轰轰烈烈的大作战（真是方便，直接引用《大人帝国的逆袭》里的句子，要怪也只能怪那些大人们实在太没用了……）。在展示完高超的驾驶技术之后，热带雨林里潜伏的各种危险又为小新等人展现优秀的体操技术提供了良好的平台——正男在躲避大群鳄鱼夹击时的表现尤其出色：哦，托马斯回旋！哦，李小鹏挂！哦，全场满分！



随后出现的猴子帝国使观众深刻地认识到《人猿星球》存在的可能性，而对付那些进化不完全的生物最好的武器就是抱起双脚用屁股走路——好难啊！绫小路尝试着做出与小新一样的动作，结果以牛仔裤质量不过关被磨破而告终，这更坚定了绫小路打算在人猿入侵地球时第一个做俘虏的决心。

《奇奇怪游乐园大冒险》里跳芭蕾舞的BT男人是继园长老大高叉泳装事件之后又一次对视网膜神经的荼毒，以游乐园为根据地打算城市农村一起包围的计划太过理想化，对于扑克牌蕴涵神秘力量的设定再次让人对小新的真实身份产生了怀疑：“他，他真的不是那个骑着魔杖四处封印卡片的小罗莉吗？！”

93年到03年，10年间诞生了12部《蜡笔小新》的电影版，这里面混合了来自那个5岁小男生的所有喜剧因素。我们也惊喜地发现，从土豆脸到猪腰子脸的外形转变后（这什么比喻啊！），小新更……欠揍了：好色男+暴露狂+重度白痴，给无数新生代年轻夫妇带来了空前的恐慌：“我……我们真的要生个小孩吗？”

尽管如此，每个人还是愿意去观看电影屏幕上小新的一次次大冒险，就好像很多人不敢亲自去玩蹦极，但是却喜欢看别人去玩一样——孩子是人家的，麻烦也是人家的，咱们瞧热闹就好。

有一问题请教：GBA烧录卡link 256mb的，是不是有的游戏不能存档呀？我烧了386口袋与勇者斗恶龙怪兽篇都有这种问题，有解决的方法吗？
江西南昌　杨轶钒　阿蛮：这个问题经常出现，要下载新的烧录程序即可解决，目前基本上新的烧录卡都对应全部格式的硬件存档了。

不怕没柴烧，啦啦啦……

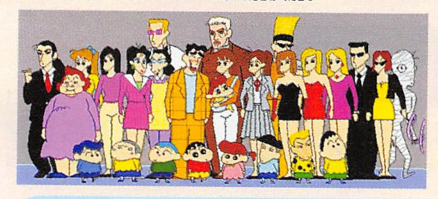
以前也就只在PC上玩过两款跟《蜡笔小新》有关的游戏，粗糙的画面和别扭的操控就当时而言还勉强能让人满意，但是过于简单的剧情流程和无聊的过关任务却丝毫不能让人体会到原作的幽默。

不过小新的商业利益显然是令各厂商都垂涎的，仅仅只是个挂名的果冻，都能在中国成为优质品牌产品，何况是原装正版仿冒必究的野原新之助本尊呢。

04年4月16日发售的GBA版《蜡笔小新：电影世界大冒险》显然是给了无数小新的FANS一个惊喜，也是给了眼镜百代一次捞钱的好机会。（鲍鱼捞饭算什么？小新捞钱才是王道……）

虽然仍然是以横版ACT为游戏类型（完全无法想象小新版RPG是什么样子）。但质量上明显比PC版游戏强过不少。除了上文提到的七部电影之外，还加上《暗黑大追击》、《电击！大作战》、《温泉大作战》和《荣光的剑士》共11部电影作为游戏的取材对象。巧妙地串联起各部电影的故事和冒险的场景，等于将所有电影的大致剧情一次性囊括放送，不得不说百代的这一手实在够巧妙。

战斗方面，凭借换装赋予小新不同的能力……听上去很容易联想到水兵月小甜甜砂砂美之类变身时的圈圈叉叉，但是野原小朋友完全不需要粉红色泡泡遮羞，满大街裸奔的场面也不会让人有任何解码偷窥的欲望。动感超人装可以发射具有攻击性的动感光波、猴子服可以攀爬和三角跳、青蛙装可以悬挂和高跳、小鸡服可以滑翔和扔鸡蛋攻击、蜜蜂装可以短暂飞行……可以说小新的攻击方式相当丰富，这还不包括更加BT的附加技能。



提问：斯考尔利用巴哈姆特攻击对手时，使用的技能是什么？

回答：是“召唤”！

提问：瞬在危机关头，一辉一定会立刻出现。这个技能又叫什么？

回答：还是“召唤”！

错！你们都错了！是“勇气”和“爱”呀！（绫小路顿时被踢飞……）

看到巨大怪兽还面不改色的斯考尔的“勇气”，和被无数同人女拿来大肆发挥的瞬与一辉的兄弟“爱”共同构成了野原新之助新获得的“召唤”技能。



召唤爸爸广治可以获得以下能力：1、帮助小新跳到高处；2、用臭袜子熏敌人（我的鼻子烂掉啦！）；3、变成“美女”令敌人瞬间麻痹（我…我好同情那些敌人…）；4、化身超人全屏攻击（这个世界没有天理……）



召唤妈妈美伢可以获得以下能力：1、用屁股攻击敌人或者坐烂地板（我家楼下建筑施工队的打桩机刚好坏了…）；2、弧线跳攻击敌人（刘翔一定很想哭！）；3、变成相扑手向前推进，遇神杀神（请告诉我最近的海在哪里？我想跳一跳）；4、化身仙女帮小新回复（我的眼睛又瞎啦！）

此外，连妹妹小葵和宠物小白也都可以一并召唤，原来野原一家都是精灵元素来的么？

11部电影共同组建了这款游戏里的11个关卡，无论作为一款ACT游戏来说，还是就小新本身的个人形象体现来看，《蜡笔小新：电影世界大冒险》都是一款素质远远超过玩家想象的游戏：不但原汁原味地继承了动画本身的喜剧风格，也将游戏的娱乐性与动画本身的优秀紧密结合在了一起。

92年，蜡笔小新的形象从臼井蚁人笔下诞生，当时谁也没有想到这颗土豆以后会变成猪腰……咳，咳，我是说谁也没想到这个线条简单的漫画人物日后会成为银屏上炙手可热的全民偶像。其实小新不过是一个总是在说大人话的小孩子，就像是假设外表是小孩的我们一样。

小新就是一个时代的象征，他之所以永远长不大，是因为我们根本不希望他会长大——我们把那个时代叫做“童年”。总是装作什么都懂的风间、胆小懦弱的正男、喜欢虐待兔子娃娃的妮妮一家、人如其名的阿呆、长得酷似黑帮老大的园长、总是吵架的吉永和松阪老师……我们可以如数家珍地将动画中的每一个角色报出来，毕竟12年的沉淀和积累已经让我们无法将《蜡笔小新》当成一部平常的动画了——它就是我们记忆的匣子，保存着我们曾经的无数欢乐。而当它以另一种方式，出现在我们手中那方寸大的液晶屏幕上的时候，看着一张张熟悉的脸，应该没有人会忍心拒绝再一次的开怀大笑吧？



也圆心蜘蛛……我是说野原新之助，即使他是一个无厘头到令所有人抓狂的小孩，我还是不得不赞叹一句：那小子真帅！

也圆心蜘蛛——我恨智能ABC……

与《掌》交识快半年了，有几个问题《掌》11期介绍过一个GBA/GBASP AV视频转换器，怎么不见有卖，我找了许多地方，还望百忙之间帮忙一下。江苏徐州 Egg　阿蛮：这个很多游戏店都有的卖，可以拜托一些游戏店进即可

http://www.xinga.com.cn

八大最新功能

SUPER MEMORY HUNTER

SMS 2-存档+修改

最新功能：

- 完全保留SMS记忆棒一代的全部功能！
- 全新的中文化界面，使用更方便！
- 可以在GBA主机上直接修改游戏,，通关易如反掌！(具体的游戏修改实例请看http://www.xinga.com.cn/sms2.htm)
- 具备任意复位功能，轻松对应任何种类的合卡！
- GBA历史上全球第一款真正的记忆卡，支持任何类型的卡带*1，就算卡上电池完全没电，也可以正常记忆！
- 最大容量可达128M，10年数据安全保存期！
- 完全对应所有版本的GBA和SP主机*2！
- 内置数据指示灯！



*1注：本身品质差甚至记忆功能有问题的卡带例外。
*2注：有部分SP主机由于线路不一样，不支持SMS2任意复位功能。

详情请洽邻近经销商



玩转掌机　没我不行



ISRC CN-D16-04-375-00/V·J6　定价:9.80元

长春电影制片厂银声音像出版社　北京次世代科技发展有限公司 制作



玩转掌机　没我不行



ISBN 7-88362-465-2

ISRC CN-D16-04-375-00/V·J6
长春电影制片厂银声音像出版社

定价:9.80元
北京次世代科技发展有限公司 制作

掌机迷 VOL.18

最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！ VOL.18

掌机迷

POCKET GAMER

精彩光盘影像！
猛料独家附录！

101件礼品大抽奖！
狂送GBASP！

特别策划
掌上格斗游戏巡礼

超酷新栏目！
另类掌机【非主流空间】
游戏店BOSS【仙人指路】

热门攻略
铸剑物语2
马里奥弹珠台
金色的卡修
ZERO ONE SP